LA RIVISTA DI VIDEOGIOCHI PER PC PIU' VENDUTA IN ITALIA!

# GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

www.gamesvillage.it - Novembre - n°161 - Edizione DVD - € 7,90

2 DVD ROM

IL GIOCO COMPLETO IN ITALIANO

Tom Clancy's RAINBOW SIX VEGAS 2

E PIÙ DI 8 GB DI DEMO GIOCABILI




Culpa Innata
a soli 9,90 Euro in più!
Chiedilo in edicola!

RECENSIONE ESCLUSIVA!

## BORDERLANDS

Un'emozionante lotta per la sopravvivenza, tra sparatutto e gioco di ruolo!

ANTEPRIMA ESCLUSIVA!

## CHAOS RISING

Svelata l'immancabile espansione per l'universo di Dawn of War 2: il Caos regna sovrano!

SOLO SU GMC!

## DIVINITY II EGO DRACONIS

Il gioco di ruolo in cui l'eroe è il drago!

INOLTRE...

13 giochi recensiti tra cui
- Red Faction Guerrilla
- Champions Online
- Need for Speed Shift
- Batman Arkham Asylum
- Championship Manager Scudetto 2010

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER N°161 - MENS - ANNO XIII-09 € 7,90




Ben venga il caos, perché l'ordine non ha funzionato. (Karl Kraus)

NOVEMBRE 2009 161 ■ DIVINITY 2: EGO DRACONIS ■ BATMAN: ARKHAM ASYLUM ■ NEED FOR SPEED: SHIFT ■ BORDERLANDS ■ WORLD OF WARCRAFT: CATACLYSM









ALESSANDRO
Punti dell'eroe
9

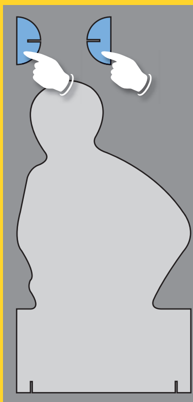



# SOMMARIO

## NEED FOR SPEED: SHIFT

**82** Il gioco della svolta per la celebre serie targata EA!







### IL CALENDARIO 3D DI GMC!

Il cartone-calendario di GMC è diventato tridimensionale! Il supporto cartaceo su cui è appoggiato il DVD (nell'edizione da 7,90 euro) si trasforma in un calendario di *Batman: Arkham Asylum* da staccare e comporre (è sufficiente inserire i "piedini" pretagliati sotto il calendario). Inviateci le vostre idee su come sfruttare questa nuova opportunità e premieremo ogni mese la più valida. Non vi resta che scatenare la vostra creatività e scrivere a cartonenuovo@sprea.it!


Borderlands - pag. 66


Batman: Arkham Asylum - pag. 78


Red Faction: Guerrilla - pag. 74

## SCOOP



## ANTEPRIME



## SPECIALI



## RUBRICHE



## HARDWARE







## Le prove di questo mese



### Giochiamo Spendendo Poco



## QUESTO MESE GMC PARLA DI

# Come lacrime nella pioggia



Visitare il profondo Stygian Abyss di *Ultima IV*; vincere il duello di insulti di *Monkey Island*; salvare la Vault 13 di *Fallout*. Quanti momenti simili avete vissuto sul vostro PC con un gioco di sei mesi, un anno o dieci anni fa?

L'occasione per ripensare a tutti i titoli del passato più o meno recente, lo confessiamo, è venuta lavorando su "La Grande Storia dei Videogiochi" (per saperne di più, se vi interessa, fate un salto a pagina 89). Rispolverare classici più o meno celebri degli Anni '80 e '90 ci ha riportato a quei periodi gloriosi, in cui i dungeon di Lord British fatti da lineette e quadratini bianchi ci sembravano reali più delle segrete di *Oblivion*, e i mostri di *Xenon 2* dei tentacolari miracoli grafici.

Non abbiate paura, non è un editoriale su "quanto erano belli i giochi un tempo": chi vi scrive è fermamente convinto che anche oggi ci sia molto da divertirsi, con una grafica e un sonoro a dir poco impensabili solo alcuni anni fa, anche se magari i titoli sono un po' più semplici dei loro progenitori a 8 e 16 bit.

Tuttavia, è un peccato che i ricordi di quei giochi non siano in qualche modo "salvabili". Se non fosse per la nostra fallibile memoria, sarebbero come i momenti del replicante di "Blade Runner", destinati prima o poi all'oblio.

Una soluzione è rappresentata dagli Achievement (Obiettivi), i "trofei" che possiamo conquistare in alcuni titoli e che sono destinati a resistere nel tempo, essendo legati a profili persistenti e non al singolo gioco. Da questo punto di vista, su computer siamo al contempo molto fortunati e un po' sfortunati, rispetto agli amici che giocano su console. Da un lato, purtroppo, non tutti i titoli appartengono alla categoria Games For Windows, e anche tra quelli che ne fanno parte, non tutti hanno gli Achievement, che invece sono presenti in ogni gioco Xbox 360. Ed è un vero peccato: ormai, almeno il 70% dei videogiochi viene programmato contemporaneamente per PC e Xbox, dato che i due ambienti sono molto simili e condividono periferiche e profili LIVE. Tuttavia, parecchi titoli, come per esempio *Need for Speed Shift* di EA, nella versione per PC non hanno gli Achievement, presenti, invece, su Xbox.

Dall'altro lato, il mondo su PC è più eterogeneo, quindi esistono altri tipi di "premi": per esempio, quelli di Steam, che sono legati all'account con cui compriamo e giochiamo tutti i titoli della piattaforma di download digitale di Valve. Oppure, quelli di Blizzard, che ha annunciato di volerli inserire in tutti i suoi giochi presenti e futuri.

Da questo mese, GMC indicherà in modo regolare, con un bollo speciale, se esistono dei "premi" persistenti nei giochi recensiti – almeno, quando possibile: provandoli in anticipo rispetto all'uscita nei negozi, non potremo sempre segnalarlo. Nei casi in cui non ci riusciremo, ripareremo alla mancanza nelle pagine future della rubrica Next Level.

La "febbre" da Achievement ha già contagiato molti della redazione, a partire da Gianluca "Ualone" Loggia, che, a onor del vero, da anni accumula premi e trofei, cantandone le lodi. E voi, non sentite il bisogno di conquistare "altri 10 punti" nell'ultimo gioco appena preso? Ne parliamo, come al solito, sul forum di GamesVillage.it.

**Paolo Paglianti**
paolopaglianti@sprea.it

QUESTO MESE, CON L'EDIZIONE DVD DI GMC IL GIOCO COMPLETO TOM CLANCY'S RAINBOW SIX VEGAS 2 MENTRE CON L'EDIZIONE BUDGET IL GIOCO COMPLETO TOMB RAIDER LEGEND

**GIOCHI PER IL MIO COMPUTER**

www.gamesvillage.it

ANNO XIII – N° 161 novembre 2009

**DIRETTORE EDITORIALE**
Stefano Spagnolo

**ART DIRECTOR**
Silvia Taietti

**COORDINATORE EDITORIALE**
Paolo "Achievement" Paglianti
paolopaglianti@sprea.it

**RESPONSABILE DI REDAZIONE**
Massimiliano "Biglietti" Rovati (massimilianorovati@sprea.it)

**COVERMOUNT**
Luca Fassina (lucafassina@sprea.it)

**RESPONSABILE CD/DVD**
Dario "Precettore" Ronzoni (darioronzoni@sprea.it)

**RESPONSABILE HARDWARE**
Alberto "Dentifricio" Falchi (albertofalchi@sprea.it)

**REDATTORI**
Luca "Tarda sera" Spinelli, Marco "Arrabbiato" Salvaneschi, Ualone "Obiettivi" Loggia, Ivan "Kikko" Conte, Raffaello "Malpensa" Rusconi

**IMPAGINAZIONE**
Luca "Champions" Patrian

**SEGRETERIA DI REDAZIONE**
Laura Grazzi (lauragrazzi@sprea.it)

**CONSULENTE**
Stefano Silvestri

**HANNO COLLABORATO**
Vincenzo "DAC" Beretta, Primoz "E Otto" Skulz, Alessandro "Velocità" Galli, Nemesis, Francesco "Ice" Mozzanica, Roberto "Corso" Camisana, Davide "Skype" Giulivi, Paolo "Contest" Cupola, Andrea "Skree" Giongiani, Claudio "Disegno" Villa, Elisa "From the Monkey Island" Leanza, Danilo "Proposta" Gabrielli, Enrico "Trucchi" Vendramin, Antonio "MMORPG" Colucci, Davide "Dubbio" Massara, Marcello "I.A." Cirillo, Mosè "Ego Draconis" Viero, Claudio Marro Filosa, Stefano Fragione, Paolo "PES" Cardillo, Fabio "Borderlands" Bortolotti, Tito "Puntualità" Parrello, Roberto "Mod News" Bruno, Claudio "Majesty" Chianese, Raffaele "Soundtrack" d'Ettorre

**FOTOGRAFIE**
Marco Coppola

Sprea editori ITALY

Sprea Editori S.p.A.
Socio unico Medi & Son S.r.l.
Via Torino, 51 – 20063 Cernusco S/N
Tel (+39) 02.92432.1 – Fax (+39) 02.926263147
www.sprea.it - editori@sprea.it

**CDA**
Luca Sprea (Presidente)
Stefano Spagnolo (Vice Presidente)
Mario Sprea

**ABBONAMENTI**
Disponibili solo per l'edizione da Euro 7,90
Si risponde solo alla mail abbonamenti.gmc@sprea.it
o al fax 02.700537672
www.giochiperilmiocomputer.it/abbonamenti

**ARRETRATI**
Disponibili solo per l'edizione da Euro 7,90 ed entro un anno dalla pubblicazione
Si risponde solo alla mail arretrati@sprea.it
o al fax 02.700537672

**STAMPA:** Grafiche Mazzucchelli - Seriate (BG)

**CARTA:** Valpaco Paper Supply Chain Optimizer

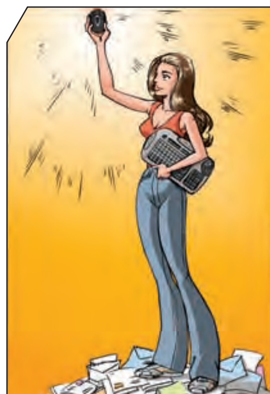
**DISTRIBUZIONE:** M-Dis Distribuzione S.p.A., Milano

**GIOCHI PER IL MIO COMPUTER**
Pubblicazione mensile registrata
al Tribunale di Milano il 1/3/1997 al numero 102
Tariffa R.O.C. Poste Italiane Spa – Spedizione in abbonamento Postale – D.L.353/2003 (conv. In L. 27/02/2004 n. 46) art. 1, comma 1, DCB Milano.

Una copia Euro 7,90
Una copia Giochi per il Mio Computer BUDGET Euro 4,90

**DIRETTORE RESPONSABILE**
Luca Sprea

# La POSTA in gioco



L'incantevole Nemesis è una guida sicura tra gli interrogativi del mondo dei videogiochi. L'indirizzo cui spedire le vostre lettere è: **La Posta in Gioco, Via Torino 51, 20063 Cernusco S/N (MI)**. Oppure, inviatele una e-mail a: **nemesis@sprea.it**

## L'INDIRIZZO GIUSTO

**Desiderate inviare una e-mail diretta a una delle rubriche di GMC? Eccole riassunte, per comodità, con i relativi indirizzi:**

**La Posta in Gioco**
**(per scrivere alla bella Nemesis)**
**nemesis@sprea.it**

**Botta & Risposta**
**(per ottenere da Skulz trucchi e gabole sui giochi impossibili)**
**botta&risposta@sprea.it**

**Schermo Blu**
**(per spiegare a Quedex i vostri problemi hardware)**
**schermoblu@sprea.it**

***Come** ogni anno, con l'arrivo dell'autunno e il ritorno dalle vacanze alla vita scolastica e lavorativa di tutti i giorni, aumenta in modo esponenziale il numero delle mail dei nostri lettori per l'angolo della Posta in Gioco. Un saluto e un abbraccio a quelli che non riusciamo a pubblicare o citare nella colonnina dello "Spazio tiranno": come sempre, tutte le vostre mail (nessuna esclusa) vengono lette e apprezzate dalla sottoscritta.*

## ISTRUZIONI SSE2 E GIOCHI RECENTI




**ISTRUZIONI SSE2 E GIOCHI RECENTI**
L'edizione speciale de *Il Segreto di Monkey Island* non funziona sui PC datati che sfruttano ancora le istruzioni SSE.

## "Avvertiteci almeno! A chiare lettere"

**da Istruzioni SSE2 e giochi recenti – Salvatore 71**

Cara Nemesis,
è la prima volta che scrivo a Giochi per il Mio Computer e lo faccio per una ragione che ritengo importante, almeno per chi, come me, possiede ancora un vetusto, ma efficace PC. Sono un "vecchio" utente (nel senso che ho quasi 38 anni e sono più di 25 che bazzico tra videogiochi, console e PC: ho iniziato con *Space Invaders* in un vecchio bar alla fine degli Anni '70, figurati!) e mi diletto ancora in giochi vari come FPS, Azione 3D e quant'altro. È un periodo di ristrettezze economiche e non posso ancora permettermi il cambio generazionale a un nuovo personal computer. Posseggo, ormai da sei anni, questa configurazione: un AMD Athlon XP 3000+, 2 GB RAM, una più recente scheda grafica GeForce 7900 GS AGP 512 MB con driver aggiornatissimi, Windows XP SP3 32 bit, anche questo sempre aggiornato con le ultime DirectX 9.0c. Ho aggiornato perfino la motherboard fino a quando è stato possibile (cioè, fino a quando uscivano aggiornamenti dalla casa madre), operazione rischiosa, ma a volte necessaria. Tutto a posto, sempre! Mi ritengo abbastanza esperto in questo campo, ormai: ho iniziato negli Anni '90 modificando i maledetti file autoexec.bat e config.sys del vecchio DOS. Ma torniamo all'oggetto della mail. Fino a un mese fa non ho mai avuto nessun problema con i videogiochi più recenti: ho *Mass Effect* e *Mirror's Edge*, per dirne due e, nonostante qualche rallentamento, funzionano perfettamente. Ho avuto l'infelice idea di comprare l'ultimo *Prince of Persia*, invogliato anche dalla vostra recensione. Installo il gioco in questione senza nessun problema. Configuro il tutto in modo che si adatti al mio anziano computer, avvio e... sorpresa! Compare il seguente messaggio: "Si è verificato un errore in Prince of Persia.exe. L'applicazione verrà chiusa" con le relative opzioni debug, invia segnalazione, chiudi, eccetera.
Ho pensato subito: E ora che succede? C'era un altro pensiero subliminale che mi martellava, a dire la verità, ma al quale non volevo dare ancora ascolto: "Il tuo PC è vecchio, amico mio, cambialo".
Ho ricontrollato sulla confezione la configurazione minima richiesta ed era stata soddisfatta (lo stesso

**dal Forum di GAMES VILLAGE.it**

### IL TROPPO STROPPIA

Bella l'idea di Miccighel di aprire un **Thread** come "A Quanti Titoli Giocate Contemporaneamente?" Dice il saggio: Apro il Thread perché ho questa curiosità e voglio vedere se sono solo io che gioco a 576187878 titoli contemporaneamente! Al momento ho all'attivo: *Gothic 3*, *S.T.A.L.K.E.R. Shadow of Chernobyl*, *SpellForce 2*, *Drakensang*, *Heroes of Might and Magic 5*, *Tribes of the East*. E voi? Faek: Non più di due, altrimenti non ci capisco un tubo. Adesso, per esempio, solo a *Wolfenstein*. Elwood1983: Massimo tre. Ora sul PC ho installati *Gothic 3*, *Oblivion* e *Baldur's Gate II – SoA*. Fin qui tutto regolare come carico di "lavoro", salvo che poi a scrivere è Sebastian6600: Io, una settimana fa, ne avevo quaranta di giochi installati. Non sapevo cosa giocare. Poi li ho finiti quasi tutti.
Davvero mostruoso!




# Giochi apparentemente gratuiti

Ciao Nemesis,
voglio parlare di un genere di giochi che sta prendendo sempre più piede: i MMORPG ftp (free to play). Questi giochi si spacciano per gratuiti perché sono scaricabili gratuitamente da Internet, ma in verità sono quelli che paghi di più in assoluto; nel 90% di questi giochi, purtroppo, vige la regola del "chi paga ha sempre la priorità". Ho avuto un'esperienza di questo genere con *Silkroad Online* di Joymax. Ti racconto brevemente cosa mi è accaduto: in questo gioco, i server sono sempre pieni a qualsiasi ora e un partecipante rischia di non entrare per giorni. Ma la astuta Joymax dice : vuoi entrare quando vuoi? Allora devi comprare il "premium", il cui costo può variare da 10 a 20 euro (mensili), secondo i benefici che dà. I problemi non finiscono qui: chiunque abbia giocato a *Silkroad* si è accorto quasi subito che salire di livello, dopo un po', diventa impossibile per vari motivi.
Dopo un certo livello, si "cresce" lentamente e a complicare la situazione c'è il fatto che i soldi virtuali guadagnati giocando non bastano per garantite un set degno dei Mob che devi affrontare. Pagando soldi veri, questi problemi si risolvono ben presto. Hai pochi soldi? Niente paura! Li puoi comprare da molti siti! "Levelli" molto lentamente? No problem... c'è il bot (legale)! Eh sì, hai capito bene, c'è proprio il bot legale che, ovviamente, si paga a ore. La cosa più ridicola è che Joymax afferma che comprare gold (soldi virtuali) e "bottare" porta al ban permanente. Ma non è assolutamente vero: nessun giocatore sarà bannato, purché spenda soldi che finiscono nella tasche di Joymax, per esempio comprando il premium (praticamente necessario) o quant'altro. Mi vergogno molto di quanto sto per dire, ma per rendere l'idea di quello che costano questi giochi, ti dico cosa spendevo io: 15 euro al mese per garantirmi l'accesso ai server; altri 15-20 euro mensili per comprare vari accessori. Questi sono pagamenti effettuati direttamente a Joymax e siccome sono abbastanza per non essere bannato (come spiegavo prima) spendevo altri 6 euro ogni 15 giorni per il bot; 20 euro al mese (mediamente) per comprare i gold. Alla fine, ero talmente "drogato" da *Silkroad*, che ho speso la bellezza di 300 euro per una spada speciale e altri 200 euro per il set. In meno di un anno, ho speso più di 1.000 euro. Sono stato un pollo e uno sciocco. Già un gioco di questo genere occupa molto spazio nella mente di una persona, ma ancor di più se ci sono in ballo tanti soldi. Ricordo che me ne stavo lì a scuola pensando al mio bot che stava facendo tutto al posto mio e quando studiavo ogni 10 minuti dovevo andare a controllare il gioco per paura che fosse crashato. I miei genitori (che ringrazio infinitamente) pur non sapendo quanto spendevo, si sono accorti che ero troppo preso dal computer e, visti i rendimenti scolastici, me l'hanno tolto. Così, mi sono reso conto di quanto ero stato sciocco e tutto si è sistemato.


Alcuni giochi gratuiti, per essere goduti al meglio, richiedono un imprevisto investimento di denaro.

Non proprio tutto, perche un amico con cui avevo iniziato il gioco non ha ancora smesso e non si rende conto di cosa sta facendo. *Silkroad Online* è un gioco bellissimo in sé, devo ammetterlo, ma tutto il suo fascino svanisce nel business di Joymax. Ti saluto e spero di aver aperto gli occhi a molti giocatori che buttano soldi in MMORPG come questo.

**Aldo**

Caro Aldo,
il problema dei soldi spesi compulsivamente in giochi come questo è sempre presente e va tenuto sotto controllo, nei limiti del possibile. Ma se è "sbagliato" quando viene fatto in modo consapevole, è ancora più importante (e credo che questo sia esattamente il messaggio che vuoi dare tu) fare attenzione agli specchietti per le allodole, che ci convincono della falsa gratuità di un servizio. Occhi aperti, ragazzi, giocare è bello, ma non perdete il contatto con la vita reale... e con il valore del denaro!

setup di *Prince of Persia* mi dice che dispongo di tutto ciò di cui ho bisogno). Ho disinstallato e reinstallato il gioco, ho effettuato scansioni di tutti i tipi con gli antivirus, gli antispyware e antiadware più recenti, anche quelli online. Nessun virus o malware. Ho aggiornato tutto, ma proprio tutto ciò che era aggiornabile, dai driver per la scheda grafica a quelli della scheda sonora (una Sound Blaster Audigy2). Ho ri-aggiornato Windows e DirectX, per scrupolo. Niente da fare. Sempre il solito messaggio. Ho portato il gioco da un mio amico, che ha una configurazione più recente e da lui funziona perfettamente. Ho tentato reinstallando altri giochi, tra cui quelli di cui ho scritto sopra, e tutto va che è una bellezza. Ho fatto una ricerca su diversi forum in Internet, ma i pareri sono molto discordanti. C'è chi dice che la colpa è del vecchio Windows XP, che deve essere a 64 bit o addirittura sostituito con Vista, ma subito vengono smentiti da altri che affermano che funziona perfettamente anche su XP 32bit. Alcuni sostengono che funziona solo con più di 2 GB di RAM, altri dicono di no. Taluni, che hanno la mia stessa configurazione, riscontrano lo stesso problema e non trovano la soluzione. Insomma, un macello! Ho messo da parte il gioco, tristemente, rinunciando a indagare oltre. Intanto, quel pensiero subliminale continuava a martellarmi: "Inutile. Cambia tutto". Un mese più tardi compro un altro gioco: *The Secret of Monkey Island Special Edition* da Steam. Un tuffo nel passato! Volevo imbarcarmi di nuovo come pirata al fianco del caro Guybrush, ma...*volevo*, appunto. Scarico il tutto da Steam, le DirectX vengono aggiornate automaticamente, avvio il gioco e... nuova sorpresa. "Si è verificato un errore in Monkey Island 1.exe. L'applicazione verrà chiusa". E no, cavolo, adesso hai stufato!

## IN BREVE

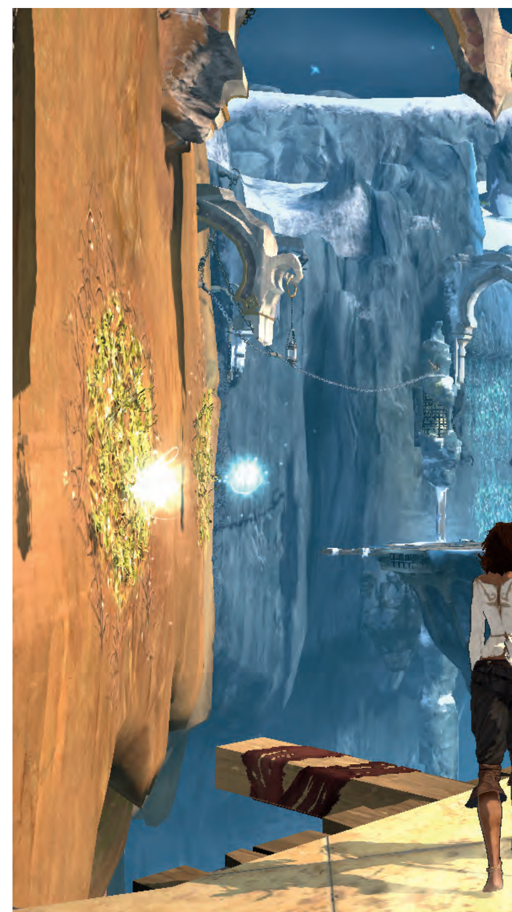
Ciao raggiante Nemesis, complimenti alla redazione GMC per il bellissimo lavoro mensile. Scrivo perché ho letto le vostre recensioni di *American's Army 3* (che non ritengo un bel gioco per mille motivi, uno su tutti i troppi bug e la sua elevata difficoltà) e di *Battlefield Heroes*. Sono un purista del genere sparatutto, ho giocato ai vari *Call of Duty* e a molti altri FPS, tra cui ne cito uno che secondo me merita, cioè *Medal of Honor: Pacific Assault*. Lo scopo della mia mail è consigliare un gioco che, a mio parere, è il miglior titolo gratuito online: *Combat Arms*, uno sparatutto con molte

dal Forum di GAMES VILLAGE.it

### NOSTALGIA CANAGLIA

Partiamo dalla nostra esplorazione delle discussioni videoludiche del **Forum** di GamesVillage.it, dando una sbirciata a quanto accade nel **Canale** "Games Contact". Qui, il nostro lettore Miccighel ha aperto il **Thread** "Il Vostro Primo GMC?" e le lacrime di nostalgia sono scese copiose: Apro questo Thread per togliermi questa curiosità: qual è stato il primo GMC che avete comprato? Il mio è stato il GMC di novembre 2003, con la cover dedicata a *XIII* e il gioco allegato *Ground Control*. All'epoca avevo undici anni e avevo appena comprato *Call of Duty*. Kronos21: Me lo ricordo ancora: il numero di dicembre 2002, gioco allegato *Heavy Metal F.A.K.K. 2*, non un capolavoro, ma divertente. In copertina c'è il marine di *Doom 3* che sta per fare una brutta fine. Da quella volta ho sempre preso la rivista. Hellgatsu: Il numero uno! C'era il demo di *Tomb Raider*, qualche articolo sui Pentium 200 MHz con la tecnologia MMX e la carta era di infima qualità, rilegata da schifo! Ma da allora non ho perso un numero...

Ma come, un'avventura vecchia di quasi vent'anni che non va? Confronto i due messaggi di errore e noto, nei dettagli dell'invio segnalazione, una strana coincidenza: un certo Code 0xC000001D. Faccio un'altra ricerca su Internet, stavolta però sui forum in lingua inglese, e trovo la soluzione (purtroppo). Per farla breve, sui processori che eseguono le vecchie istruzioni SSE, e non SSE2, come il mio e quelli di altri, i giochi che sfruttano queste ultime semplicemente non vanno. *Prince of Persia* e *The Secret of Monkey Island* (giochi che ho comprato, come gli altri, legalmente) non funzionano e mai funzioneranno. Non c'è niente da fare. Ma per la miseria, potrebbero anche scriverlo da qualche parte; potrebbero avvertirci!
È vero che la tecnologia va avanti e bisogna adeguarsi, sono d'accordo al 100%. Io stesso sto mettendo da parte i soldi per fare il grande passo. Però, accidenti, penso anche che sia giusto che chi ha intenzione di acquistare un gioco nuovo, originale e di farlo funzionare su



un hardware non proprio recente, possa goderne, anche se non al top. Ciò che voglio dire, e sottolineare, è solo questo: avvertiteci almeno! A chiare lettere. Ci guarderemmo bene dallo spendere denaro inutilmente. Lo risparmieremmo per un upgrade ormai inevitabile. Anche le riviste specializzate potrebbero venirci incontro: nella recensione, nel box hardware, potreste scrivere questo: "ATTENZIONE: questo gioco richiede necessariamente istruzioni SSE2 per funzionare. Siete avvertiti". Scusami per la lunghezza della lettera e per lo sfogo. Non ce l'ho con voi, ma con certe software house che non divulgano questo particolare secondo me essenziale. Non basta indicare la configurazione minima. Ti ricordo che il setup di *Prince of Persia* mi dice che il mio PC soddisfa tutti i requisiti minimi, eppure non parte lo stesso. Spero che questa lettera venga pubblicata sulla vostra importante rivista. La definisco importante perché credo che svolga un ruolo basilare: informare, nel bene e nel male, gli utenti del settore e avvisare se qualcosa non va. Spero anche di essere stato utile a quelle persone che hanno riscontrato lo stesso problema e che ancora non conoscono questo particolare. Saluto con affetto te e tutti i tuoi colleghi.

**Salvatore 71**

dal Forum di GAMES VILLAGE.it

### COSA FARÒ DA GRANDE?

Restiamo nel **Canale** "Games Contact" per segnalare l'iniziativa proposta da Sadokratos nel **Thread** "Un salto a Cernusco!(Magari)[Anche x i redattori]": Well, well, well... questo Thread l'ho aperto per rispondere a una domanda di cui so già la risposta: no, non sono mica ciuco (è ubriaco in Veneto). Seriamente: chi, tra noi utenti del Forum, non ha mai pensato di andare a visitare la redazza delle nostre riviste preferite? La risposta sarà: non lo sai che non si può andare alla redazza, perché tanto non è un posto da giro turistico, e là si guadagnano un pezzo di pane al giorno? Vorrei aggiungere che io sogno un lavoro come redattore e so che la strada è lunga, ma il primo passo per farcela è di vedere il lavoro sul posto. E se qualcuno ha qualcosa da dire, gli rispondo: lasciatemi sognare!
Basta che poi non scopri che i sogni non son desideri, ma incubi.

## La redazione risponde Confido in OnLive...

Cara Nemesis,
seguo da un paio d'anni la vostra rivista (complimenti, siete i migliori!), anche se questa è la prima lettera che vi invio. Vorrei tanto poter parlare in questa mail degli ultimi videogiochi in uscita, dei GdR, se è meglio *Crysis* o *BioShock*... invece sono costretto a raccontarti che, con mio rammarico, non ho giocato a nessuno dei titoli usciti negli ultimi tre anni o giù di lì, perché il mio computer, comprato quattro anni fa, è estremamente obsoleto essendo munito di un modesto processore a 1,6 GHz, che arrancava già quattro anni fa e adesso è completamente inutile. Ormai, i requisiti di sistema sono mostruosi. A questo punto ti dirai: ma allora perché non ti compri un computer nuovo? Ebbene, è questo il problema: mio padre fa il muratore, mia madre pulisce le case e quel poco che guadagnano va via fra bollette, spese e mutuo. Resta giusto il necessario per comprare GMC e il resto viene messo da parte in caso di emergenze: capirai che non posso proprio permettermi un nuovo computer. Nonostante ciò, seguo sempre con interesse la vostra rivista nella speranza che un bel giorno possa godermi anch'io i fantastici titoli che recensite. Sicuramente avrai già intuito che quando sono venuto a conoscenza di OnLive, la speranza si è riaccesa e la possibilità di giocare agli ultimi titoli si è fatta reale. Ma, riflettendoci sopra, non sono più tanto convinto di questo servizio. Le possibilità di fallimento sono innumerevoli e volevo farti due domande:
1) Qual è la connessione ideale per OnLive?
2) Il servizio è gratis o a pagamento? E, se si paga, si tratta di un abbonamento o pago per ogni gioco che gioco (scusa il gioco di parole)?
Se è a pagamento, anche questa speranza sfumerà, dato che non posso certo usare una carta di credito e ancor più difficilmente me la daranno i miei genitori. Sperando che tu mi comunichi buone notizie, saluto te e la redazione e vi auguro buon lavoro.

**Kasso94**




Sfruttando il servizio OnLive, sarà determinante usare una connessione veloce per ridurre i tempi di reazione.

OnLive è ancora un concetto piuttosto nebuloso. Dovrebbe partire prima di tutto negli USA, per poi approdare anche nella vecchia Europa. Se rivoluzione sarà, insomma, non aspettarla troppo presto. Leggendo le risposte alle domande più frequenti (FAQ) sul sito ufficiale di OnLive, si scopre che la connessione ideale è di 1,5 Mbit (quindi, una qualsiasi ADSL dignitosa) per i contenuti a definizione standard (PAL, quella della TV a tubo catodico), mentre per i contenuti ad alta definizione (720p, come le attuali console) ci vorranno 5 Mbit di banda. Il problema, naturalmente, non sarà solo la velocità, ma anche il ping: se, attualmente, la qualità della connessione è fondamentale solo per giocare online, con OnLive lo sarà anche per il single player. E avere un ping elevato, come 350 ms, vorrà dire che da quanto tu impartirai un comando a quando il personaggio reagirà, ci vorrà un terzo di secondo, che è un'eternità per un videogioco. Insomma, una connessione di elevata qualità, possibilmente in fibra ottica, è fortemente consigliata per giocare alle tipiche risoluzioni da monitor PC. Il servizio è a pagamento: invece di comprare i giochi in negozio, li compri da OnLive. A oggi, però, non è nota la formula che verrà utilizzata, se si pagherà solo il gioco o sarà necessario anche spendere un fisso per il servizio.

**Alberto Falchi**



■ ISTRUZIONI SSE2 E GIOCHI RECENTI
Smanettare con il proprio PC per prolungarne la vita è un'ottima cosa, ma viene il momento in cui i giochi come *Prince of Persia* chiedono di più.

## "Con due esche, prendi più pesci che con una sola"

da Voglio una console unica – Mori_93

Caro Salvatore,
nella tua lettera è contenuta una certa dovizia di dettagli che, credo, potrà essere di aiuto (come tu stesso affermi) a tutti coloro i quali incappano nel medesimo problema. Siamo entrambi d'accordo sulla necessità di investire un certo quantitativo di denaro nella passione per i videogiochi su PC, in quanto aggiornamenti e upgrade si rincorrono alla velocità della luce. E siamo d'accordo anche sul fatto che, laddove possibile, è giusto (nonché degno di rispetto e stima) arrangiarsi come si può "smanettando" con il PC, piuttosto che comprare ogni sei mesi una macchina nuova di zecca. Purtroppo, si corre anche il rischio di incappare in situazioni come quella di cui ci parli...
Senza dubbio il tuo processore ha ormai qualche anno e, se non erro, nei requisiti minimi di *Monkey Island SE* su Steam è indicato proprio l'Athlon 64 e non l'XP.
Di solito questa differenza non incide sul funzionamento del gioco, ma, qualora quest'ultimo utilizzi le istruzioni SSE2 il discorso cambia (azzardo l'ipotesi che il supporto per le sole SS2 sia dovuto alla necessità di facilitare la conversione su console). È ovvio che sarebbe preferibile che le software house indicassero questo dettaglio per evitare sorprese ai possessori di PC più datati, ma temo che una configurazione come la tua non sia neanche più "tenuta in considerazione" (suona male, lo so, ma è così). Persino per noi

### IN BREVE

modalità e con una buona grafica. Il sito del gioco è **combatarms.nexoneu.com**, perché non lo recensite su GMC? Merita!
Un saluto a tutti e sinceri complimenti per la rivista che distribuite ogni mese in edicola.

**Nico92**

**Grazie del suggerimento, Nico. Lo girerò a chi di dovere, potremmo parlarne nella rubrica Next Level, magari. Nel frattempo, sono sicura che molti dei nostri lettori apprezzeranno la tua dritta. Fateci sapere cosa ne pensate.**



Cara Nemesis,
ho una semplice e breve domanda da porti: che tu sappia, è prevista l'uscita di un *Patrician IV*?
Sai, ho finito e rifinito il *III* parecchie volte ed è un gioco molto coinvolgente, pur nella sua semplicità. Un salutone a te e a tutta la redazione grazie in anticipo.

**Diego e Marina**

**Cari amici, mi dispiace, ma al momento non mi risulta che sia in lavorazione un quarto capitolo della serie strategico/commerciale di Ascaron. Un bacio.**



■ *Patrician III* è un ottimo titolo per chi è appassionato di giochi strategico/commerciali.

dal Forum di GAMES VILLAGE.it

### VOGLIA STRATEGICA

Tuffiamoci ora a capofitto nel **Canale** "Mondo Computer" e partiamo con il più classico dei **Thread** di servizio. In "Gioco di strategia cercasi!" il nostro Balrog2000 scrive: Salve a tutti, mi è ripresa la voglia di giocare a un gioco di strategia, ma non riesco a trovarlo! Ho già giocato a *AOM*, *AOM The Titans*, *Age of Empires* (tutti e 3) e pochi altri. Non è importante che siano nuovi (almeno dal 2004 in avanti), preferirei strategia moderna (simile ad *Act of War*), ma anche gli altri vanno bene. Holyman è sintetico: *Company of Heroes* e *Supreme Commander*, mentre Kea BD offre qualche breve spiegazione: *SpellForce* e *SpellForce 2* sono ibridi RTS/GdR di ambientazione fantasy. Sono carini, se ti prendono è difficile staccarti. Poi, la saga di *Homeworld* e *Rise of Nations*. Ah, anche *Supreme Commander*. Come ho fatto a dimenticarlo? Dovrei mettermi sui ceci!

dal Forum di GAMES VILLAGE.it

### TASTI DOLENTI

Il nostro lettore X-Jack ha aperto un **Thread** di comune interesse nel **Canale** "Mondo Computer". Si tratta di "Pad sì, tastiera no": Salve amici sportivi, mi chiedevo perché il pad è meglio della tastiera. Il pad non ce l'ho (anche se ho avuto modo di provarlo diverse volte su varie piattaforme e mi ha sempre fatto schifo) e mi trovo benissimo con la cara vecchia keyboard, anche in giochi dove sento tutti dire che se non hai il pad non ci devi giocare nemmeno, tipo *NBA 2K9* o *Devil May Cry 4*. Cos'ha il pad in più rispetto alla tastiera? È davvero migliore o è solo questione di abitudine? Secondo FoLeY_991 con: Mouse e tastiera si è a posto per tutta la vita, a meno che uno non voglia provare giochi tipo *PES* o *Prince of Persia*, per cui il pad è obbligatorio. Il pad è pessimo per gli FPS. Il parere di Kronos21 è che: Il pad, avendo la possibilità di utilizzare gli stick analogici, può essere più preciso in alcune situazioni rispetto alla tastiera. Inoltre, visto che il sistema di controllo è stato sviluppato specificatamente per il pad in molti giochi, non vedo perché non usarlo. Naturalmente, non capisco come certi eretici possano pensare di giocare a un qualsiasi FPS con il pad, almeno su PC.




■ VOGLIO UNA CONSOLE UNICA
Inizialmente, *Resident Evil 4* doveva essere un'esclusiva Nintendo, ma dopo qualche tempo è stato pubblicato anche per PS2 e PC.

## "Spero di aver aperto gli occhi a molti giocatori"

da Giochi apparentemente gratuiti – Aldo

sarebbe un problema verificare se un gioco è in grado di girare o meno su un PC vecchiotto e, naturalmente, al momento in cui scriviamo la recensione non ci sono ancora discussioni sui forum di utenti a proposito di eventuali problemi all'avvio. Temo che la vocina subliminale abbia un po' ragione: sebbene a malincuore, devo consigliarti di aggiornare il PC, per evitare brutte sorprese in futuro. Non voglio, però, farti cedere alla legge di mercato senza combattere: piuttosto che cambiare tutto l'hardware, prova a cercare su eBay un processore Athlon 64 o Athlon 64 X2. Entrambi sono compatibili con la tua configurazione e con 20, massimo 50 euro puoi risolvere il problema. Oppure, ti consiglio un ennesimo tentativo a costo zero: puoi provare a far girare una macchina virtuale con un software gratuito, WMware, che emula le SSE (dai un'occhiata qui: **communities.vmware.com/thread/30077**). Facci sapere!

dal Forum di GAMES VILLAGE.it

### ASSOLO DI CHITARRA

Dopo aver discusso di pad e tastiere in "Tasti dolenti", prendiamo ora in considerazione una discussione che verte sui sistemi di controllo specifici. Nel **Thread** "Quale controller per *Guitar Hero: Legends of Rock*", Slaterrhcp chiede, per l'appunto: Quale controller è possibile utilizzare per *Guitar Hero: Legends of Rock*. Possiedo la versione PC, ma non ho il controller. Cosa devo comprare? So che ci possono essere problemi di compatibilità. Ovviamente, meno spendo meglio è. Lo stesso controller funziona anche con *Frets on Fire*? R26D: C'è la chitarra di *Guitar Hero II* per Xbox 360 che va benissimo anche per PC. Naturalmente, tutte funzionano anche con *Frets on Fire*. In ottica risparmio, segnaliamo quanto scritto da Furious Angel: Con meno di 20 euro al GameStop si trova la chitarra USB per Xbox 360. Non ha bisogno di alcun adattatore, si attacca e funziona. Compatibile con tutto.

### VOGLIO UNA CONSOLE UNICA

Cara Nemesis,
ieri sera, le mie riflessioni sono cadute proprio sul campo videoludico. Pensavo alle emozioni che ti danno i videogiochi, poi mi è venuta in mente la cosiddetta "console war". Mi domando: ma perché uno che possiede l'Xbox 360 deve dire che la PlayStation 3 fa schifo, o viceversa? Ma poi, da questo quesito ne è scaturito un altro: perché esistono due console? Perché lo stesso, identico videogioco viene pubblicato per due piattaforme diverse? Certo, ci sono le esclusive, ma credo che facciano guadagnare meno che un multipiattaforma... suppongo che Square Enix abbia capito che facendo un gioco anche per Xbox 360 guadagna il doppio. Per me è una presa in giro. Sony e Microsoft stanno andando a pescare: le loro console sono le esche e noi i pesci. Perché con due esche, prendi più pesci che con una sola. Cosa ne pensi? Ti ringrazio e ti saluto.

**Mori_93**

Hai ragione nel trovare assurde le inutili scaramucce da console war, ma, sai, è un po' come stare a discutere del perché ci sia attrito fra tifosi dell'Inter e del Milan... dopotutto non tifano per la stessa città? Paragoni calcistici a parte, sono certa che tutto sarebbe più semplice se esistesse un'unica piattaforma per i videogiochi, ma che fine farebbero la sana competizione e le dinamiche di mercato? In un ipotetico e utopico mondo migliore, tutti gli sforzi dei cervelloni informatici si unirebbero per creare una piattaforma dalle elevate prestazioni e dai bassi costi, ma, come per qualsiasi altro prodotto, così non è. Ed ecco entrare in campo i diversi colossi dell'intrattenimento digitale, che non solo fanno di tutto per accaparrarsi la tecnologia più avanzata, ma competono anche sui prezzi. Sei sicuro che se esistesse un'unica console, la vita dei giocatori sarebbe migliore? Non credi che, al contrario, sarebbe facilissimo per la Sony o Microsoft di turno imporre i propri prezzi con la certezza che, tanto, chi vuole giocare dovrebbe farlo alle sue condizioni? Certo, il mio discorso è semplicistico e minimizza le dinamiche che sottendono alla questione, ma anche la convinzione che la varietà sia solo un modo per ricavare un maggiore guadagno mi pare una teoria tutto sommato inesatta, non credi anche tu?

dal Forum di GAMES VILLAGE.it

### UNO O L'ALTRO

Torniamo ai dubbi ludici degli utenti del **Forum** di GamesVillage.it con il **Thread** "A cosa gioco: *Oblivion* o *Gothic 3*?" a cura di Nickelback: Sono indeciso su quale di questi due giochi giocare. Tenete conto che di *Gothic* non ho provato nessun capitolo, quindi non so come potrei trovarmi con la trama. Ditemi voi. *Oblivion*, invece, mi hanno detto che è più indipendente dai precedenti capitoli. Devilheart: A meno che non ti piaccia girare a vuoto per ore, ti consiglio *Gothic 3*, anche se sarebbe meglio giocare prima gli altri due capitoli. Se così farai, caro Nickelback, tieni a mente anche il suggerimento di Admiral Thrawn: Ti consiglierei *Gothic 2*, a mio parere meglio del *3*. Tuttavia, se non hai mai provato un *The Elder Scrolls* ti suggerisco di giocare *Oblivion*. L'ho preso manco sapendo cosa fosse e mi è piaciuto un casino!

## Redattori Per Gioco Call of Duty: World at War



La modalità multigiocatore è il fiore all'occhiello di *Call of Duty: World at War*.

**DOPO** lo splendido *Modern Warfare* di Infinity Ward, con *World at War* Treyarch è riuscita a implementare la formula del precedente episodio nel "solito" contesto di *Call of Duty*, ovvero la Seconda Guerra Mondiale, arricchendo ancor di più la componente multiplayer. Una versione migliorata del quarto capitolo, quindi? Praticamente sì.
La modalità campagna propone, in maniera simile all'episodio precedente, due "mini-campagne" vissute, ognuna, con un personaggio diverso. In *World at War* vestiremo sia i panni di un marine impegnato in scontri all'ultimo sangue contro i giapponesi nelle isole del Pacifico (scenario inedito per la serie), sia quelli di un soldato sovietico che, insieme all'Armata Rossa, libererà Stalingrado e giungerà fino ai vicoli di una devastata Berlino. L'incipit delle due campagne è molto simile: vi vedrà disarmati e indifesi, fino a quando non vi unirete a qualche comodo alleato, per poi dare il via alle danze nei combattimenti, che si rivelano sempre spettacolari. Vi ritroverete spesso a fronteggiare nemici in gran quantità e avrete varie armi, tutte fedelmente riprodotte, che spaziano dai fucili semiautomatici fino alle mitragliatrici fisse e ai lanciarazzi. Lo stile di gioco degli scontri si dimostra lineare, eppure frenetico e cinematografico in certi casi, grazie all'ingente mole di azioni scriptate che si dispiegheranno in modo spettacolare sui vostri monitor: vi capiterà di vedere aerei che si schiantano sopra di voi, carri armati in fumo davanti hai vostri occhi, colpi di cannone nell'edificio in cui siete appostati. Inoltre, sebbene la campagna del Pacifico aggiunga anche piacevoli sorprese (come liberare diversi bunker con il lanciafiamme, arma inedita della serie, e uccidere cecchini appollaiati su un albero), la campagna dell'Europa orientale non brilla per originalità, portandovi a scontri a fuoco nei vicoli delle città, fino a qualche gradita novità, come il livello in cui sarete a bordo di un carro armato. La durata della campagna è nella media, ma i livelli di difficoltà, uniti a una trama tutto sommato interessante e a un'azione, come già detto, spettacolare e frenetica, aumentano la percentuale di rigiocabilità. Tuttavia, gran parte dell'emozione è dovuta al comparto grafico, ripreso da *Modern Warfare*, che con i suoi numerosi pregi (texture buone, modelli dei soldati ottimi e un generale framerate ad alto livello) e i suoi pochi difetti (ombre non dinamiche, scarsa interattività con il contesto), immerge il giocatore nel vivo di ogni singolo scontro. Ma *Call of Duty: World at War* eccelle sicuramente nella modalità multiplayer, presa di peso e migliorata dal precedente episodio, e in grado di coinvolgere i partecipanti, grazie alle varie modalità, alle mappe e sicuramente grazie all'aumento di gradi (fino al 65esimo) con il conseguente sblocco di nuove armi e opzioni di gioco.
In conclusione, *World at War* merita l'acquisto da parte di tutti gli appassionati di FPS a sfondo storico-bellico, per via della sua campagna appagante e spettacolare, di un eccellente comparto grafico e di una modalità multiplayer da favola.

**Darth_Ludus**

### LE VOSTRE RECENSIONI

Vi piacerebbe che una vostra recensione venisse pubblicata nello spazio della Posta di Nemesis? Scrivete un testo della lunghezza massima di 3.000 caratteri e inviatelo all'indirizzo di posta **nemesis@sprea.it**

### SPAZIO TIRANNO

**Fra le tante lettere che ho ricevuto e a cui non sono riuscita a rispondere in queste pagine, alcune potrebbero essere pubblicate nei prossimi mesi – per il momento, mi accontento di salutare e ringraziare (in ordine alfabetico):**

***MoBo***
**Antonello**
**Briscola**
**GoldBox90**
**Inuyasha**
**HackerZ**
**Marco B.**
**Marshall Law**
**Patrick Blade**
**PcKid**
**RapidEye**
**Vincent**



Enigmi intricati e boss di fine livello agguerriti sono il pane quotidiano del nostro Skulz. Se siete arenati in un punto del vostro gioco preferito, inviategli una lettera all'indirizzo: **Botta & Risposta, Giochi per il Mio Computer, Via Torino 51, 20063 Cernusco S/N (MI)** o una e-mail a **botta&risposta@sprea.it**




## LA PAROLA A SKULZ

**Stanno arrivando i mesi freddi, che spingono i videogiocatori a rifugiarsi nelle loro accoglienti tane digitali per intrattenersi con i passatempi che tanto amano. E per Skulz è giunto il momento, che mai se n'era andato, di rimboccarsi le maniche alla faccia del freddo... e risolvere problemi!**

## S.T.A.L.K.E.R. SHADOW OF CHERNOBYL

**B** Sommo Skulz, è la prima volta che ti scrivo e lo faccio per trovare risposta a un dubbio che mi è sorto giocando a *S.T.A.L.K.E.R. Shadow of Chernobyl*. Ormai l'ho finito e completato, ma il gioco mi si è bloccato su una missione che prevedeva di trovare il nascondiglio di Strelok. Il nascondiglio l'ho trovato e ho fatto tutto quello che c'era da fare, ma uscito dal nascondiglio la missione mi resta bloccata. È un bug o è qualcos'altro? Ringrazio tutta la redazione per la stupenda rivista.

**The_Dark95**

**R** Ciao carissimo, il problema, se così lo vogliamo chiamare, è che sei giunto a un finale "finto"; diciamo non a quello "vero". Per ottenere quest'ultimo, avresti dovuto andare a prendere un oggetto, se non ricordo male si tratta di un decodificatore, in un locale all'interno di un edificio della città, da usare poi per entrare nella stanza protetta da un codice nella centrale. L'unica soluzione che posso suggerirti, a questo punto, è di riprendere la tua partita da un salvataggio che ti permetta di porre rimedio alla questione.



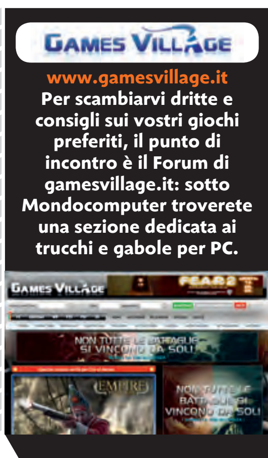
Nel caso di *S.T.A.L.K.E.R.*, come in altri giochi, ci sono diversi modi per arrivare alla fine della trama.

## ASSASSIN'S CREED

**B** Grande Skulz, seguo Giochi per il Mio Computer da non molto tempo; questa è la prima volta che vi scrivo. Volevo sapere se in *Assassin's Creed* si poteva ottenere la balestra, dato che nel video iniziale il famoso Altair la usa. Mi farebbe molto comodo. Spero che riuscirai a darmi una risposta, come fai con tutti i fan di GMC. Molte grazie in anticipo.

**Francy**

**R** Ciao Francy, è vero che la balestra è presente nel video introduttivo, ma è altrettanto vero che la stessa non è disponibile come arma all'interno del gioco vero e proprio, o quanto meno di sicuro non lo è come arma "normale". A quanto pare, gli sviluppatori l'avevano inizialmente presa in considerazione, salvo poi abbandonarla, sostituendola con i pugnali da lancio. Cercando lumi nei numerosi forum su Internet, in alcuni thread sull'argomento ho letto che completando tutti i punti di osservazione, salvando tutti i cittadini e ottenendo tutte le bandierine per completare la catena del DNA, poi si sblocca la balestra che si andrebbe a sostituire nell'inventario ai pugnali da




**www.gamesvillage.it**
**Per scambiarvi dritte e consigli sui vostri giochi preferiti, il punto di incontro è il Forum di gamesvillage.it: sotto Mondocomputer troverete una sezione dedicata ai trucchi e gabole per PC.**

## Linea diretta

**R** "Ciao Skulz, scrivo per rispondere a **Matteo** in merito al suo problema con gli elicotteri in *Prototype*." Ciao **Guglielmo**, ti ringrazio e ti ascolto con piacere, perché in questo periodo anch'io sto giocando al titolo in questione. "Il modo migliore per sbarazzarsene, a livello di difficoltà Semplice, è usare i calci volanti potenziati con la Miglioria Calcio Volante Turbo. In modalità Normale e Difficile, invece, consiglio la Frusta con il potenziamento Presa a Distanza, dato che la resistenza degli elicotteri cresce con l'aumentare del livello di difficoltà. In ogni caso, a prescindere da quest'ultimo, dagli elicotteri si può anche scappare e, quando il computer ci avvisa, camuffarsi rapidamente." Grazie per le dritte!

**R** "Caro Skulz, sono **Elymbo** e ti scrivo in merito al problema che ha riscontrato **Matteo** in *Prototype*. Sei il secondo questo mese, ma proponi dei suggerimenti diversi da quelli del buon Guglielmo, quindi... "Allora, per prima cosa fuggi dal luogo in cui ci sono i soldati, per prepararti allo scontro diretto con l'elicottero. In seguito, recati su un palazzo, prendi

# La parola all'esperto Marc Ecko's Getting Up

**D** Ciao grande Skulz,
ti chiedo aiuto per *Marc Ecko's Getting Up*. Sono bloccato al livello della macelleria, in cui per andare lì, prima bisogna coprire i graffiti del boss da incontrare.
Mi sembra che ce ne siano tre (sopra un terrazzo, sul pannello davanti al tunnel e su una serranda). Riesco a coprire solo quello della serranda, mentre con gli altri due non capisco che strada devo fare per raggiungerli. Spero che tu risolva questo problema, perché sono bloccato da mesi.

**Markus**

**R** Ciao Markus, la soluzione più pratica mi paiono degli sporchi trucchi. Utilizza le frecce direzionali per inserire quelli che sto per darti nel menu dei codici presente all'interno della schermata delle opzioni, tendendo presente che, se vorrai disattivarli, non dovrai fare altro che inserirli nuovamente. L'energia infinita mi pare un buon modo per iniziare, quindi vai di **marcuseckos** e condisci la faccenda con **flipthescript** per gli skillz. Per sbloccare le arene puoi usare **workbitches**, mentre **stateyourname** serve per i personaggi. I potenziamenti per le scaramucce si ottengono inserendo il codice **dogtags** e, passando ad aspetti più folcloristici, puoi provare **sirully** per sbloccare i disegni, **grandmacelia** per tutte le musiche e **dextercrowley** per i filmati. Detto questo, il codice definitivo è sicuramente **ipulator**, che ti permetterà di sbloccare all'istante tutti i livelli del gioco.



lancio. Uso il condizionale, perché non ho potuto costatare con i miei occhi questa faccenda, quindi mi rimane un grosso dubbio sulla sua veridicità.

## SINKING ISLAND: UN'INDAGINE DI JACK NORM

**B** Ciao Skulz,
mio figlio mi ha regalato *Sinking Island: Un'Indagine di Jack Norm* e l'ho giocato con piacere. Il fatto è che mia figlia, che ha più tempo di me, l'ha finito prima con un altro profilo e con dieci risposte all'ultima domanda. Sorpresa! Mi ritrovo con sei risposte da dare (una dichiarazione e cinque prove materiali) per accusare definitivamente Marco dell'omicidio del nonno-padre. Ho inserito quelle più evidenti (Cristina-guanti, Marco-olio per fucili) e poi altre tipo: scontrino-guanti, biglietti-aereo, ma non sono la soluzione giusta.
Mi potete aiutare? Grazie.

**pina 57**

**R** Ciao Pina, eccoti la combinazione vincente degli indizi da inserire per incastrare Marco in maniera inequivocabile: i guanti e l'olio di lino, la bottiglietta dell'olio di lino, lo scontrino ritirato a Mosca da Marco e Cristina per l'acquisto dei guanti, i due biglietti del viaggio a Mosca dei due personaggi appena citati, la scatola dei preservativi russi, l'involucro del preservativo con le impronte digitali, il dialogo in cui Martin e Cristina ammettono di essere andati a letto insieme proprio la notte in cui è stato compiuto il delitto e, infine, il dialogo in cui Cristina riconosce i guanti presi a Mosca.

## DRAKENSANG

**B** Skulz,
solo tu mi puoi aiutare. Sono bloccato in *Drakensang*, a Ferdok, nel quartiere dei carrettieri. Dovrei in seguire un gatta di nome Mimi, ma questa, una volta entrata in un cespuglio davanti al negozio del pesce, sparisce. Se mi potessi passare qualche trucco, te ne sarei grato.

**Conling**

**R** Ciao caro, la storia della gattina Mimi di *Drakensang* è abbastanza semplice. Dopo aver scoperto che la migliore amica di Eelko era, per l'appunto, una micia e che lui era solito darle da mangiare del salmone preso da un mercante dei dintorni, recati dal pescivendolo in questione per ricevere degli scarti di pesce. Nutri la gattina Mimi e seguila fino a quando non si ferma nei pressi di un muro, dove ti darà la spilla di Eelko. A questo punto, vai a parlare con Barla nella Piazza Praios.

GIOCHI COMPUTER



■ In un gioco come Drakensang, dove ci sono simili mostriciattoli, c'è spazio anche per una gattina di nome Mimi!

## Quesiti dal passato Desperados 2: Cooper's Revenge

**D** Grandissimo Skulz,
re dei videogame, ti chiedo aiuto in un gioco di nome *Desperados 2: Cooper's Revenge*. Sono arrivato al secondo livello, dove c'è una fortezza piena di messicani. Ho ucciso tutte le sentinelle fuori dal forte, ci sono entrato e sono in una torre, per favore aiutami... questo gioco è bello.

**Ivan96**

**R** Ciao Ivan, *Desperados 2: Cooper's Revenge* è un gioco che ricordo ancora... per il suo mostruoso livello di difficoltà. Se ti servono un paio di dritte, ti servo queste su un piatto d'argento: attiva la modalità god con la combinazione di tasti **CTRL** e **F4**. Poi, sfrutta l'invisibilità dei personaggi con **Maiuscolo** e **F4** e fai il pieno di munizioni con la combinazione **CTRL** e **F4**. E per concludere in bellezza, ecco la mossa finale: **CTRL** e tasto **F12** per vincere senza tanti pensieri la missione in svolgimento.

un oggetto (solitamente ci sono impianti di aerazione e parabole), premi il tasto per mirare e aspetta che il velivolo si fermi davanti a te per spararti. Scaglia l'oggetto e il gioco è fatto. Ne approfitto per fare i complimenti alla fantastica redazione di Giochi per il Mio Computer."
E io, caro Elymbo, ne approfitto per ringraziarti e contraccambiare i complimenti.

**D** "Carissimo Skulz, ho bisogno del tuo divino aiuto." Ciao **Bobby**, mi scuso in anticipo per non poterti aiutare di persona, ma sai, il maghetto e io non siamo legati da uno stretto rapporto di amicizia. "Di solito non chiedo una mano quando si tratta di un videogioco, ma come hai detto tu: prima o poi a qualcuno serve sempre una mano. Ho tirato fuori da uno scaffale della mia scrivania un gioco che mi hanno regalato lo scorso Natale, *Harry Potter e l'Ordine della Fenice*. Va tutto bene, è abbastanza facile, fino a quando arrivo al punto finale, nel quale sto per uccidere Voldemort e devo trovare i membri dell'ES. Qui c'è il problema: mi dovrebbe comparire la missione nella Mappa del Malandrino, ma... niente. Ho fatto tutto quello che c'era da fare, ma non compare nessuna missione, eppure la prima volta che ho giocato la missione è comparsa. Cosa devo fare? È un problema del gioco o del computer, perché l'ho fatto provare a un altro mio amico e anche a lui capita la stessa cosa. Sono disperato. Ti prego aiutami." Ragazzi, per favore, ditemi che qualcuno di voi conosce la soluzione del problema.



# SCOOP prima occhiata

## DUELLO NEGLI ABISSI

*U-Wars* non è il primo videogioco ambientato nelle profondità oceaniche. Se escludiamo *Bioshock* (in cui il protagonista si muove in una città sottomarina), possiamo citare come esempi *Aquanox* e il suo seguito, mediocri titoli caratterizzati da un notevole motore grafico, e parecchie serie di simulazioni navali, tra cui *688(I) Hunter Killer* e la saga di *Silent Hunter*. In questi giochi, però, si controllano dei battelli sottomarini e non ci si muove liberamente con la propria muta. Ciò poteva accadere in alcuni livelli di noti FPS (citiamo *No One Lives Forever* e *Deus Ex*). Sotto questo profilo, *U-Wars* è piuttosto originale.

# U-WARS

Torna la passione per le battaglie negli abissi.

**SVILUPPATORE** Biart Studio **GENERE** Sparatutto subacqueo
**CASA** Da definire **INTERNET** www.uwar-game.com

## MUSICA D'AUTORE

Le informazioni attualmente diffuse dagli sviluppatori in merito a *U-Wars* non sono molte: qualche accenno allo schema di gioco, una lista di caratteristiche del motore grafico... Sappiamo con certezza, però, che la colonna sonora verrà creata da Jeremy Soule. Compositore d'orchestra fin dalla tenera età, Soule è noto per alcune delle migliori colonne sonore dei videogiochi degli ultimi anni. Parliamo di titoli come *Morrowind, Oblivion, Supreme Commander, Star Wars: KOTOR, Prey, Neverwinter Nights, Company of Heroes* e molti altri.

## *U-WARS* NON ANDRÀ A FONDO PERCHÉ:

- I fondali marini sono intriganti.
- All'azione pura si uniranno anche elementi strategici.
- Il reparto audio è affidato a uno dei migliori compositori di colonne sonore videoludiche.
- A livello tecnico, promette faville.

**NEL 2030 di *U-Wars*, il mondo sarà un posto orribile. Corporazioni transnazionali si scanneranno per il controllo delle fondamentali risorse energetiche ormai agli sgoccioli.**

Fortunatamente, verranno scoperte nuove forme di energia subacquee e il vostro compito sarà quello di proteggerle dai molti pretendenti senza scrupoli. Una vicenda semplice, perfetta come sfondo per uno sparatutto. Se, però, la trama di *U-Wars* non offrirà spunti particolarmente originali, la sua giocabilità potrebbe rivelare qualche sorpresa, complice il fatto che buona parte delle missioni si svolgeranno sott'acqua.

Le informazioni attualmente disponibili sul gioco lasciano intuire la presenza di due sistemi di controllo differenti: uno, piuttosto classico, nelle sezioni "asciutte", e un secondo specificamente pensato per muoversi sui tre assi quando si è in immersione. In quest'ultimo caso, sarà possibile "agganciare" un nemico e poi lanciare un missile a ricerca automatica mentre ci si allontana, così come sarà consentito sparare in maniera classica con il fucile in dotazione, oppure ingaggiare gli avversari in combattimenti corpo a corpo, che dovrebbero prevedere un non meglio specificato minigioco (forse qualcosa nello stile dei QTE – Quick Time Event – ormai molto diffusi nei giochi d'azione per console). Sebbene tutto faccia pensare a un gioco di

## "I DRONI POTRANNO ESSERE RIPROGRAMMATI E USATI CONTRO I NEMICI"

pura azione, in *U-Wars* non mancheranno alcuni elementi un po' più strategici: i droni radiocomandati, per esempio, potranno essere distrutti in combattimento, ma anche riprogrammati e usati contro gli avversari, un po' come accadeva in *Deus Ex: Invisible War*.

Purtroppo, i programmatori russi di Biart Studio non hanno svelato ulteriori dettagli sulla giocabilità, mentre non hanno avuto problemi a rendere note tutte le tecnologie che verranno implementate, fra cui l'accelerazione hardware PhysX (per i possessori delle più recenti GeForce) per la gestione dei tessuti e, soprattutto, dei liquidi, che richiedono una notevole potenza di calcolo. La lista delle tecnologie implementate è piuttosto lunga, e vi risparmiamo una serie di sigle che per i più non avranno alcun senso. Chi fosse interessato a dettagli più tecnici sul motore BiEngine, troverà maggiori informazioni sul sito ufficiale del gioco, **www.uwar-game.com.**

Ci limitiamo a segnalare la presenza di alcune modalità multiplayer, che spaziano da quella cooperativa al deathmatch, team deathmatch compreso, e il supporto alle librerie DirectX 10, oltre che alle 9. Appena riusciremo a strappare dagli abissi di segretezza di Biart Studio qualche ulteriore dettaglio, lo porteremo a galla, sulle pagine di GMC.

GIOCHI COMPUTER



Allo stato attuale, i fondali marini non ci sembrano dettagliati come potrebbero. Il vecchio *Aquanox* (2001) detta ancora legge, sotto questo profilo.



Ci si muoverà spesso in acqua, ma non di rado si entrerà in normali strutture, e il gioco si trasformerà in un classico sparatutto in terza persona.



Il protagonista sarà dotato di una sorta di jet pack che gli consentirà di muoversi velocemente anche a elevate profondità.



La possibilità di controllare dei droni dovrebbe rendere interessante l'aspetto strategico dei combattimenti.

**DATA DI USCITA 2010**

**PROFESSIONE SVILUPPATORI**

- **Nome:** Biart Studio
- **Provenienza:** Russia
- **Nati nel:** 2009
- **Storia:** Biart Studio, sviluppatore sconosciuto ai giocatori, non è nuovo alle simulazioni. Ha collaborato con il governo russo tramite non meglio precisati "giochi seri" per l'esercito. Qualunque cosa voglia dire…
- **Li conosciamo per:** *U-Wars* è il gioco di esordio di Biart.

**ATTENDERE PREGO!**
***U-Wars* è atteso per il 2010.**

# GMC NEWS

Notizie e anticipazioni dall'universo dei videogiochi

A cura di Fabio Bortolotti



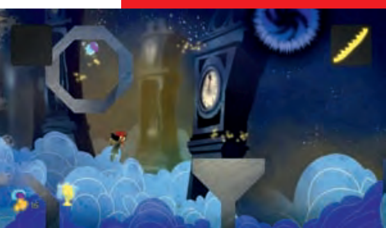
I giochi più attesi del 2009 si avvicinano agli scaffali dei negozi (e ai siti di distribuzione digitale, sempre più diffusi). Ciò non significa, però, che gli annunci di nuovi titoli si siano fermati: anche questo mese, abbiamo tanti giochi interessanti da scoprire, da immaginare e da aspettare!

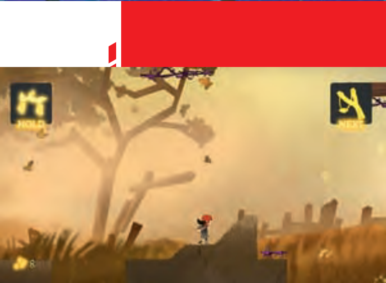
Piattaforme

# LUCIDITY

*LucasArts presenta il suo sogno a occhi aperti.*

GALLERY





**NEGLI ultimi anni, abbiamo assistito a una grande ascesa dei giochi indipendenti: titoli creati da sviluppatori che non dispongono dei budget colossali garantiti da colossi quali Activision Blizzard e Electronic Arts.**

Questi "giochini" hanno dato vita a un vero fenomeno, per due precisi motivi, uno legato ad aspetti economici e l'altro all'estetica vera e propria. Giochi come *Braid*, infatti, costano infinitamente meno di un *Assassin's Creed* a caso, e la loro semplicità ricorda la giocabilità e il look dei vecchi videogiochi, quelli tanto amati dai retrogamer, che guadagnano sempre più fan anche tra le nuove leve.

Ciò ha portato anche un grande nome come LucasArts ad annunciare un titolo che, almeno a livello concettuale, pesca a piene mani dalla scena indipendente. Si tratta di *Lucidity*, un fiabesco gioco basato sui sogni di una ragazzina che attraverserà suggestivi mondi pieni di pericoli, grazie al nostro aiuto. Le premesse di *Lucidity* sono tanto atipiche quanto interessanti, anche perché prevedono un classico piattaforme bidimensionale, ma nel quale la protagonista cammina e si muove da sola.

A noi toccherà prenderci cura di lei piazzando rapidamente scale, fionde, tappeti elastici e tutto quel che la fantasia degli sviluppatori (gli stessi della nuova edizione di *The Secret of Monkey Island*) ci metterà a disposizione. L'idea ricorda il vecchio *Lemmings*, anche se alla lontana, e l'utilizzo di uno stile grafico così particolare, quasi disegnato, ci fa ben sperare per il futuro di *Lucidity*.

Scopriremo presto, in ogni caso, se questo bizzarro sogno si trasformerà in incubo, anche perché la data d'uscita è più vicina che mai, ed è fissata al mese di ottobre su Steam.



Lo stile grafico sembra preso direttamente da un libro d'illustrazioni per l'infanzia, ma le meccaniche di gioco saranno decisamente "adulte".

**"L'idea ricorda il vecchio *Lemmings*, anche se alla lontana"**



I sogni della piccola protagonista di *Lucidity* possono trasformarsi in incubi, se non riusciremo a prenderci cura di lei.

Gioco di ruolo

# THE WITCHER 2 ASSASSINS OF KINGS

## *Un grande ritorno per il GdR di CD Projekt.*

**Trapelano le prime informazioni su *The Witcher 2: Assassins of Kings*, seguito del noto gioco di ruolo nonché prossimo grande progetto di CD Projekt.**

Oltre alla grafica, migliorata sotto tutti i punti di vista, gli sviluppatori sembrano essersi davvero dati da fare. Tanto per cominciare, è stato implementato un nuovo sistema per il tempo atmosferico e per i cicli notte/giorno, che stando ai programmatori sarà il più avanzato mai apparso in un videogioco. In secondo luogo, i dialoghi saranno sottolineati da delle inquadrature dinamiche, che evidenzieranno i momenti più intensi con movimenti di camera e primi piani. I Personaggi Non Giocanti, inoltre, reagiranno in maniera più sensata alle azioni del giocatore: per esempio, distruggendo un oggetto con un incantesimo, vedremo crearsi un gruppo di curiosi, che andranno a cercare di capire cosa sia successo, spaventandosi e parlando tra di loro. Per finire, i combattimenti sfrutteranno il motore Havok, conferendo ancor più fisicità e realismo al sistema del primo gioco. Il progetto sembra davvero di grande qualità, e non vediamo l'ora di mettere le mani su una prima versione giocabile.


Un'immagine del primo *The Witcher*: anche il secondo episodio, quanto a grafica, non scherza!

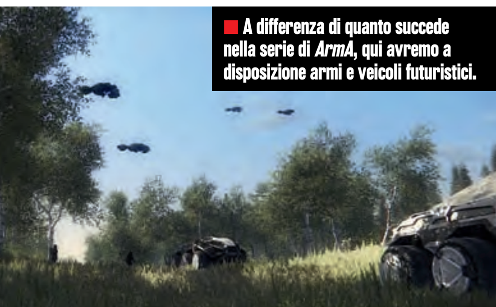
**Data di uscita:** da definire
**Internet:** www.cdprojekt.com

Strategia/Azione

# CARRIER COMMAND GAEA MISSION

## *Una nuova simulazione bellica da Bohemia Interactive.*

**Bohemia Interactive lascia trapelare nuove informazioni su *Carrier Command: Gaea Mission*, rimasto sotto il totale silenzio stampa sin dall'annuncio alla GDC del 2008.** *Gaea Mission*, ispirato al vecchio *Carrier Command* uscito nel 1988, sarà sviluppato dallo stesso team di *ArmA*, e ci calerà nella futuristica ambientazione di Gaea, nata dai lavori di P.D. Gilson (pseudonimo di Didi e Phil Gilson), in cui prenderemo il controllo di due fazioni in guerra ricorrendo ad armi e mezzi futuristici. Gli sviluppatori promettono un sistema di gioco a metà tra gli sparatutto in soggettiva e la tattica in tempo reale, proprio come quello dei vari *ArmA*. I programmatori stanno lavorando in stretto contatto anche con i responsabili dell'originale dell'88, che garantiranno una certa continuità almeno a livello concettuale.


A differenza di quanto succede nella serie di *ArmA*, qui avremo a disposizione armi e veicoli futuristici.

**Data di uscita:** 2010
**Internet:** www.carriercommand.com

# USCIRÀ

## QUANDO SARÀ PRONTO

**Ecco i migliori giochi in via di sviluppo, ma quando li vedremo?**

Legenda: Nuova Entrata 🟢 è abbastanza probabile 🟠 Ma ne siamo proprio certi? 🔴 Non ci scommetteremmo

| TITOLO | CASA | DATA DI USCITA | |
|---|---|---|---|
| Aliens Vs Predator | Sega | 2010 | 🟠 |
| Arcania: A Gothic Tale | JoWooD | 2009 | 🔴 |
| Assassin's Creed II | Ubisoft | Autunno | 🟢 |
| Avatar | Ubisoft | Novembre | 🟢 |
| Bioshock 2 | 2K Games | 9 Febbraio 2010 | 🟠 |
| Brink | Bethesda | 2010 | 🟠 |
| COD Modern Warfare 2 | Activision Blizzard | 10 Novembre | 🟢 |
| Commad & Conquer 4 | EA | 2010 | 🟠 |
| Culpa Innata 2 | Momentum | Fine 2009 | 🟢 |
| Dark Void | Capcom | 2009 | 🟠 |
| Dawn of War II: Chaos Rising | THQ | 2010 | 🟠 |
| DC Universe Online | SOE | 2009 | 🟢 |
| Deus Ex 3 | Eidos | 2010 | 🔴 |
| Diablo III | Activision Blizzard | 2011 | 🟠 |
| DiRT 2 | Codemasters | Dicembre | 🟠 |
| Dragon Age: Origins | BioWare | Novembre | 🟢 |
| Elemental: War of Magic | Stardock | 2010 | 🟢 |
| Fallout: New Vegas | Bethesda | 2010 | 🔴 |
| Football Manager 2010 | Sega | Ottobre | 🟢 |
| Ghostbusters | Namco Bandai | Autunno | 🟢 |
| Ghost Recon 4 | Ubisoft | 2010 | 🟠 |
| Half-Life 2: Episode 3 | Valve | 2010 | 🔴 |
| Homefront | THQ | 2010 | 🟠 |
| Just Cause 2 | Eidos | 2010 | 🟢 |
| Left 4 Dead 2 | Valve | 17 Novembre | 🟢 |
| LEGO Indiana Jones: The Adv. Continues | Activision Blizzard | Natale | 🟢 |
| Mafia II | 2K Games | Inizio 2010 | 🟢 |
| Mass Effect II | EA | Marzo 2010 | 🟠 |
| Max Payne 3 | Take Two | Inverno 2009 | 🟠 |
| Metro 2033 | THQ | 2010 | 🟠 |
| Napoleon: Total War | Sega | Febbraio | 🟢 |
| Operation Flashpoint 2: Dragon Rising | Codemasters | Autunno | 🟢 |
| Pro Evolution Soccer 2009 | Konami | Ottobre | 🟢 |
| Rage | EA | Estate 2010 | 🟠 |
| Rogue Warrior | Bethesda | Ottobre | 🟠 |
| Saboteur | EA | Dicembre | 🟢 |
| Silent Heroes | Paradox | 2009 | 🔴 |
| Silent Hunter 5 | Ubisoft | 2010 | 🟢 |
| Singularity | Activision Blizzard | Marzo 2010 | 🟢 |
| Splinter Cell: Conviction | Ubisoft | Aprile 2010 | 🟢 |
| StarCraft II | Activision Blizzard | Metà 2010 | 🟠 |
| Star Wars The Old Republic | EA | 2010 | 🟢 |
| Supreme Commander 2 | Square Enyx | 2009 | 🔴 |
| The Agency | Sony Online | 2010 | 🔴 |
| Tropico 3 | Kalypso Media | Autunno | 🟢 |
| U-Wars | Biart Studio | Fine 2010 | 🟢 |
| World of Warcraft: Cataclysm | Activision Blizzard | 2010 | 🟠 |

Azione

# DEATHSPANK

*Nuovo sito per il progetto di Ron Gilbert, creatore di Monkey Island.*


Un po' *Diablo* e un po' *Monkey Island*? Speriamo che questa promessa venga mantenuta!

**Apre i battenti il nuovo sito di *Deathspank*, il nuovo promettente gioco di Ron Gilbert, lo storico creatore di *Monkey Island*.**

Il progetto non è un segreto, anche perché Ron ne parla da anni sul suo blog (**www.grumpygamer.com**), ma per la prima volta abbiamo occasione di vedere filmati e immagini. Il sito ufficiale, che riportiamo in fondo a questa notizia, promette un gioco che mescola lo humour di *Monkey Island* e i combattimenti di *Diablo*. Avremo dialoghi demenziali, scenari improbabili, oltre a un sistema basato sulla raccolta di oggetti e armature e sulla crescita delle abilità del personaggio. L'idea è interessante, e speriamo con tutto il cuore che il tocco magico di Ron Gilbert sia rimasto lo stesso di un tempo, e che la sua vena creativa sia tornata ai fasti dell'era Lucas.

**Data di uscita: 2010**
**Internet: www.deathspank.com**


Stando ai testi del sito ufficiale, l'umorismo di Ron Gilbert non si è certo arrugginito.

Avventura

# FATALE

*Una misteriosa avventura ispirata alla storia di Salomè.*

**Recentemente, gli sviluppatori di Tale of Tales si sono distinti, tra tanti studi indipendenti, sia per come sono riusciti a pubblicizzare i propri prodotti, sia per la loro originalità.**

Abbiamo avuto modo di apprezzare *The Path*, la loro inquietante rivisitazione di "Cappuccetto Rosso", e ora possiamo ammirare la prima illustrazione inerente al loro nuovo progetto, *Fatale*. Si tratta di una versione digitale della storia di Salomè, ispirata più al racconto di Oscar Wilde che non a quello biblico. Il progetto, definito da Tale of Tales come "una vignetta interattiva in tempo reale", sembra molto ambizioso, anche considerando il coinvolgimento di Takayoshi Sato, artista legato alla serie di *Silent Hill* nonché autore della magnifica illustrazione che riportiamo qua sotto. L'uscita ufficiale è alle porte, quindi scopriremo presto se dietro queste artistiche premesse si nasconde un titolo degno di essere giocato.


Se la qualità del gioco sarà paragonabile a quella di questa illustrazione, ne vedremo delle belle.

**Data di uscita: ottobre 2009**
**Internet: http://tale-of-tales.com/Fatale**

Letture

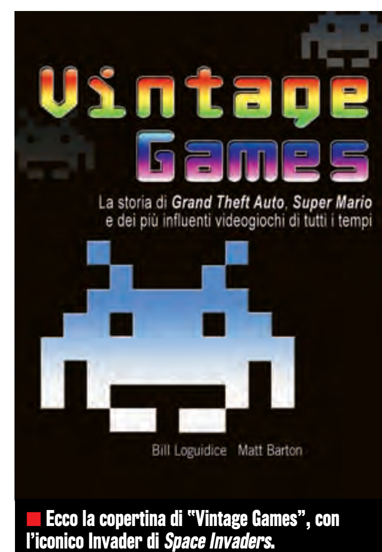
# VINTAGE GAMES

*Un nuovo libro per gli appassionati di videogiochi d'epoca.*

**"Vintage Games" è un libro di prossima uscita in Italia, scritto da Bill Loguidice e Matt Barton e pubblicato da edizioni Raganella.**

Nelle sue pagine vengono analizzati e raccontati i videogiochi più influenti di ogni periodo e piattaforma, da *Super Mario* a *Grand Theft Auto*, passando per *Zelda*, *Diablo* e *Doom*. Le oltre quattrocento pagine del testo, a colori e su carta patinata, sono arricchite da numerose schermate di gioco e pubblicità dell'epoca. Inoltre, ai venticinque capitoli originali se ne aggiungono altri nove "bonus" che verranno pubblicati solamente online. Visitate il sito riportato qui sotto per saperne di più!

**Data di uscita: imminente**
**Internet: www.vintagegames.it**



Ecco la copertina di "Vintage Games", con l'iconico Invader di *Space Invaders*.

Avventura punta e clicca

# DEPONIA

## Dalle stelle al cassonetto, secondo Daedalic Entertainment.

**Daedalic Entertainment ha annunciato ufficialmente *Deponia*, accompagnando il comunicato con le prime immagini.**



Immagini come questa fanno la gioia di tutti i fan delle avventure punta e clicca.

Si tratta di un titolo con uno spirito particolare, tra il comico e il demenziale, che scaturisce dall'improbabile storia d'amore tra Rufus, il protagonista, e Goal, la ragazza dei suoi sogni, caduta dalle sfere celesti e precipitata direttamente in un cassonetto dell'immondizia, che è proprio la "casa" del nostro eroe. Il tutto si svolge sul pianeta Deponia, utilizzato come discarica dal resto della galassia, in un'ambientazione con vaghe tendenze steampunk. I fondali, pur non raffigurando bucolici paesaggi, sono disegnati a mano, e vanno a braccetto con lo stile grafico, scherzoso e colorato. *Deponia* promette molto bene, specie se siete appassionati di avventure punta e clicca, anche se, con tutta probabilità, bisognerà pazientare: gli sviluppatori, infatti, non hanno ancora annunciato una data d'uscita ufficiale.



Data di uscita: da definire
Internet: www.daedalic.de

Eventi

# LUCCA MODDING CONTEST

## I modder italiani si danno appuntamento a Lucca, con GMC.

**Lucca Comics & Games, la rassegna italiana dedicata al mondo dei fumetti e all'universo ludico, ospiterà la prima edizione del Lucca Modding Contest, dal 29 ottobre al primo di novembre.**

L'evento, in collaborazione con Giochi per il Mio Computer e Games Village, si propone di raccogliere i migliori progetti di modding e di essere una valida vetrina per gli strumenti e le tecnologie impiegate in questo affascinante hobby.
La prima fase sarà completamente online, con una preselezione dei progetti su **www.moddingmeeting.net**, mentre nella seconda una giuria di esperti voterà i modelli esposti al Lucca Games. I vincitori si porteranno a casa ricchi premi, e il primo classificato vedrà la propria opera pubblicata su Giochi per il Mio Computer.

Ospite speciale della fiera sarà il Mod DarkBlade, creato Gianluca "G69T" Tait, presidente della giuria nonché vincitore del premio Mod of the Year del 2006.

Internet: www.moddingmeeting.net
www.luccacomicsandgames.com



Ecco a voi il DarkBlade in tutto il suo splendore.

## PILLOLE

### GTA V È LONTANO

Take 2 ha smentito le tante voci circolate riguardo un presunto imminente annuncio di *Grand Theft Auto V*. Sembra probabile, in effetti, che Rockstar continui a lavorare su espansioni per il quarto episodio, come testimoniano *The Lost and the Damned* e *The Ballad of Gay Tony* (al momento delle esclusive Xbox 360).

### IL PROSSIMO MMOG DI BLIZZARD

Pur non annunciando niente di ufficiale, Paul Sams ha affermato che il prossimo gioco di massa online di Blizzard sarà radicalmente diverso da *World of Warcraft*. Lo scopo di Blizzard, naturalmente, è quello di non farsi concorrenza da sola, evitando di tarpare le ali al vecchio *WoW*, che con i suoi undici milioni di abbonati non accenna a perdere popolarità.

### DUKE BEGINS

Nel bel mezzo del polverone legale sollevato dall'annullamento di *Duke Nukem Forever*, Take 2 svela il nome degli sviluppatori assegnati al progetto *Duke Begins*, prequel del primo episodio. Parliamo di Gearbox Software, studio noto per la serie di *Brothers in Arms* e per *Borderlands*.

### HEROES OF NEWERTH

S2 Games, lo stesso team di sviluppo della serie di *Savage*, ha annunciato ufficialmente *Heroes of Newerth*, uno strategico con elementi di azione, analogo a *Defense of the Ancients* (noto come *DOTA*) e al recente *Demigod*.

### CAMBI DI FAZIONE IN WORLD OF WARCRAFT

Sul forum di *World of Warcraft* è stato annunciato un servizio di cambio di

**PILLOLE**

fazione, disponibile a patto di selezionare una razza compatibile con la propria classe. Il prezzo di questo "trasloco" è stato fissato a 30 dollari (circa 20 euro).

### FORT ZOMBIE

Paradox ha annunciato *Fort Zombie*, un nuovo titolo a base di Non Morti che proporrà meccaniche in cui si combineranno azione ed elementi tipici dei giochi di ruolo. L'idea sembra interessante, quindi speriamo di scoprire presto qualcosa di più.

### BATMAN CONTRO I PIRATI

Eidos ha fatto sapere sui suoi forum ufficiali che *Batman: Arkham Asylum* contiene un arguto metodo per scoraggiare i pirati. Le versioni scaricate e copiate, infatti, funzionano normalmente, ma con alcune funzioni fondamentali disabilitate, come mosse in meno per il protagonista.

SUSSURRI DALLA RETE

### CAPCOM E BUNGIE INSIEME?

Nonostante la "dichiarazione di indipendenza" fatta da Bungie nei confronti di Microsoft, i creatori di *Halo* sembrano ancora lavorare a tempo pieno per il colosso di Redmond. Recentemente, però, Keiji Inafune, storico creatore di *Mega Man* e capo del settore Ricerca e Sviluppo di Capcom, ha fatto visita agli studi di Bungie, rilasciando poi entusiastiche dichiarazioni, e facendo intendere che una partnership Capcom/Bungie non è assolutamente fuori discussione. Staremo a vedere se questa visita sarà il preludio di una potente alleanza, o se tutto si risolverà con un nulla di fatto.

Azione

# BATMAN ARKHAM ASYLUM

*Contenuti aggiuntivi gratuiti per il nuovo gioco di Eidos.*

**Buone notizie per i fan dell'Uomo Pipistrello!**

Poco prima di andare in stampa, apprendiamo che *Batman Arkham Asylum*, recensito su questo numero di GMC, è destinato a ricevere, in contemporanea con PlayStation 3 e Xbox 360, gli stessi contenuti aggiuntivi scaricabili gratuitamente. Ciò significa che mentre leggerete queste righe, i file saranno già pronti per il download. La prima piccola espansione chiede al nostro eroe di respingere dei criminali in fuga dal manicomio di Arkham, mentre la seconda orbita quasi interamente intorno alle uccisioni silenziose, da eseguire rimanendo nell'ombra e passando da una torre di sorveglianza all'altra. Ci fa piacere vedere contenuti gratuiti, e ci fa ancor più piacere che la versione PC di un gioco come *Arkham Asylum* riceva lo stesso supporto di quelle per console.



L'Uomo Pipistrello, grazie ai contenuti scaricabili gratuiti, passerà un po' più di tempo sui nostri monitor.

Data di uscita: disponibile
Internet: www.batmanarkhamasylum.com

Strategia

# REAL WARFARE: 1242

*Un nuovo strategico targato 1C Company.*

**1C Company ha annunciato lo sviluppo di *Real Warfare 1242*, primo titolo in una nuova serie di strategici.**

Il gioco sarà ambientato nella Russia del XIII secolo, in un periodo di grandi conflitti interni e di minacce quali l'invasione mongola. Le meccaniche punteranno al realismo, riproponendo anche eventi storici autentici, con campi di battaglia ricreati con immensa cura, una grafica di alto livello e unità animate con una tecnologia di motion capture. Riusciremo, nei panni del principe Alexander Nevskij, a proteggere la Russia? Prima di scoprirlo, dovremo aspettare una data d'uscita ufficiale, al momento non disponibile.

Data di uscita: 2010
Internet: www.1cpublishing.eu



La grafica è promettente, stando alle prime immagini.

FPS

# NECROVISION: LOST COMPANY

*Un prequel da brivido e all'insegna dell'horror per* Necrovision.

**1C Company ha annunciato *Necrovision: Lost Company*, prequel del recente FPS horror *Necrovision*.**

La trama si svolgerà durante la prima guerra mondiale, e ci metterà nei panni di un soldato tedesco che si imbatte nelle demoniache forze liberate dal conflitto. Completando i dieci nuovi livelli, dunque, scopriremo nuovi dettagli su questo tetro universo narrativo, incontrando quindici misteriosi personaggi e pilotando veicoli di vari tipi, inclusi carri armati e aeroplani. Sul fronte del multiplayer, invece, ci sarà una modalità completamente nuova, chiamata Gas Attack, e sulla quale non ci sono ancora dettagli precisi. Sarà da vedere se la realizzazione riuscirà a rinforzare i punti deboli del precedente, ben poco entusiasmante, episodio.

**Data di uscita:** 2010
**Internet:** www.1cpublishing.eu



Questa immagine è tratta dal primo *Necrovision*, ma con tutta probabilità lo stile grafico adottato non cambierà di molto.

FPS online di squadra

# LEFT 4 DEAD

*Nuove espansioni in cantiere per gli zombi di Valve.*

Valve ha confermato che dopo *Crash Course*, contenuto aggiuntivo gratuito per PC, *Left 4 Dead* vedrà altre espansioni. L'idea degli sviluppatori è di creare un raccordo tra il primo e il secondo episodio, attualmente in lavorazione, dandoci più informazioni sui protagonisti, sull'ambientazione e sulla trama. Considerando la qualità del gioco originale e l'abilità dei programmatori, non vediamo l'ora di vedere i frutti di questo annuncio.

Azione

# EDGE OF TWILIGHT

*Nuove immagini per le fantasie steampunk di Fuzzyeyes.*

**Dopo un periodo di silenzio, Fuzzyeyes e Southpeak tornano a mostrare immagini di *Edge of Twilight*, che rimane comunque privo di una data d'uscita ufficiale.**

Si tratta di un gioco d'azione in terza persona con una particolare ambientazione, tra il fantasy e lo steampunk, nel quale il protagonista Lex sarà in grado di muoversi tra il mondo delle tenebre e quello della luce. Il punto di forza di *Edge of Twilight* potrebbe essere il suo particolare uso delle inquadrature, che si sposteranno in tempo reale per sottolineare i salti e le acrobazie più spettacolari. Per il resto, ci auguriamo che lo sviluppo si concluda senza ritardi e, soprattutto, che la qualità del gioco non sia danneggiata dalla sua natura multipiattaforma (*Edge of Twilight*, infatti, uscirà anche su Xbox 360 e PlayStation 3). Certo è che ci sono buone premesse per un titolo originale e fuori dal comune.

Lo stile architettonico è davvero interessante, e potrebbe regalare soddisfazioni anche dal punto di vista delle meccaniche di gioco.




**Data di uscita:** 2010
**Internet:** www.edge-of-twilight.com

# quando il gioco si fa duro




**SOLO 68,00 €**

**ricevi 13 numeri più 13 GIOCHI COMPLETI e 13 DVD DEMO**

**se rinnovi con carta di credito via Web**

**In pratica è come ricevere 4 NUMERI GRATIS all'anno!**

## PUOI RINNOVARE ANCHE SE IL TUO ABBONAMENTO NON È ANCORA SCADUTO

### Se sei già abbonato e rinnovi con carta di credito via Web

Se rinnovi l'abbonamento a **Giochi per il Mio Computer** con **carta di credito** il **risparmio** è **maggiore** rispetto a un altro tipo di rinnovo: **13 numeri** a soli

**€ 68,00**

Risparmio totale Euro 34,70 pari al 33.79%
Risparmi più di 4 numeri + altri 9 euro + 1 euro di bollettino rispetto a un nuovo abbonato
Prezzo a copia Euro 5,23

**Prezzo a copia Euro 5,23**

### Se sei già abbonato e rinnovi

Se **rinnovi** l'abbonamento a **Giochi per il Mio Computer risparmi di più** rispetto a un nuovo abbonato

**€ 72,00**

Risparmio totale Euro 30,70 pari al 29.89%
Risparmi più di 3 numeri + 5 euro rispetto a un nuovo abbonato
Prezzo a copia Euro 5,54

**Prezzo a copia Euro 5,54**

### Le regole del gioco

**Abbonati** a **Giochi per il Mio Computer! 13 numeri** a soli

**€ 77,00**

Risparmio totale Euro 25,70 pari al 25.02%.
Risparmi più di 3 numeri
Prezzo a copia Euro 5,92

**Prezzo a copia Euro 5,92**

*Offerta valida fino al 3 novembre 2009

# i duri iniziano ad abbonarsi

**Sei pronto?** Ti servono massima concentrazione, sangue freddo e grande abilità. In un anno, ti aspettano 13 imperdibili **GIOCHI COMPLETI** e 13 **DVD** con un numero incredibile di **DEMO.** Ogni mese, **GMC** verrà consegnato puntualmente a casa tua in una **confezione a prova di urto.** Non puoi rischiare di lasciarti sfuggire neanche un numero di **Giochi per il Mio Computer** e nemmeno rinunciare a uno sconto davvero eccezionale.
**Il gioco si è fatto veramente duro: è arrivato il momento di abbonarsi!**

## I vantaggi

- **Abbonandoti oggi stesso a Giochi Per Il Mio Computer, potrai cominciare a ricevere direttamente a casa tua la rivista già dal prossimo numero. Se le poste dovessero smarrire una copia, basta che tu ci scriva una e-mail e ti prolunghiamo l'abbonamento!**
- **Protezione speciale anti-ammaccatura per la confezione del DVD!**
- **Sconto del 33.79% praticamente PIÙ DI 4 NUMERI GRATIS, per i rinnovi!**

## I rischi

- **Nessuno! Soddisfatto o rimborsato! In qualsiasi momento!**

# WWW.GIOCHIPERILMIOCOMPUTER.IT/ABBONAMENTI

**Sottoscrivendo l'abbonamento ricevi a casa il tuo mensile preferito e puoi gestirlo come vuoi tu dal WEB**

# AVRAI UNA CABINA DI COMANDO PERSONALE

## ECCO TUTTO QUELLO CHE CI POTRAI FARE

- ✔ puoi **spostarlo** quando cambi indirizzo, anche solo per un mese
- ✔ puoi **interrompere la spedizione** durante le vacanze
- ✔ puoi **controllare** quando te lo abbiamo spedito
- ✔ puoi **verificare se ti sta per scadere** l'abbonamento
- ✔ puoi **rinnovarlo da solo** risparmiando tempo, denaro e fastidi

PER OGNI INFORMAZIONE ULTERIORE RIVOLGERSI A ABBONAMENTI.GMC@SPREA.IT
O AL FAX N° 02/700537672

SONO ACCETTATE TUTTE LE CARTE DEL CIRCUITO VISA, AMERICAN EXPRESS E DINERS.










# I migliori VIDEOGIOCHI con la tua rivista preferita



GMC 144 – Luglio 2008
Sparatorie mozzafiato, adrenalina a mille e azione in salsa messicana.
**TOTAL OVERDOSE**




GMC 145 – Agosto 2008
Strategia in tempo reale e realtà alternative: la Seconda Guerra Mondiale non è finita!
**WAR FRONT TURNING POINT**




GMC 146 – Settembre 2008
L'RTS nel futuro gotico e bellicoso di Warhammer. Una vera pietra miliare!
**WARHAMMER 40.000: DAWN OF WAR - DARK CRUSADE**



GMC 147 – Ottobre 2008
Una delle saghe più amate: l'FPS in cui di pacifico c'è solo l'oceano!
**MEDAL OF HONOR: PACIFIC ASSAULT**




GMC 148 – Novembre 2008
Strade da sogno, fuoriserie e sfide multiplayer, in un gioco di guida a tutto gas.
**TEST DRIVE UNLIMITED**




GMC 149 – Dicembre 2008
Un capolavoro tra i GdR per PC. Vivete fantastiche imprese nei Reami Dimenticati.
**NEVERWINTER NIGHTS 2**




GMC 150 – Natale 2008
Il miglior RTS ambientato nella Seconda Guerra Mondiale. Un capolavoro da non perdere!
**COMPANY OF HEROES**



GMC 151 – Gennaio 2009
Il genere delle avventure grafiche non ha mai visto protagonisti più fuori di testa!
**SAM & MAX SEASON ONE**



GMC 152 – Febbraio 2009
La simulazione di guida ambientata nel Campionato Mondiale Gran Turismo.
**RACE 07 OFFICIAL WTCC GAME**



GMC 153 – Marzo 2009
L'inimitabile simulatore di divinità vi attende con sfide appassionanti!
**BLACK & WHITE 2**



GMC 154 – Aprile 2009
Avventura e horror vi terranno incollati al monitor!
**PENUMBRA BLACK PLAGUE GOLD**



GMC 155– Maggio 2009
Bolidi superveloci, tuning e gare mozzafiato!
**NEED FOR SPEED CARBON**

**ISTANTANEA SU: *WORLD OF WARCRAFT: CATACLYSM***

- **Casa:** Activision Blizzard
- **Sviluppatore:** Activision Blizzard
- **Genere:** MMORPG
- **Requisiti di sistema:** Per giocare a *World of Warcraft: Cataclysm* serviranno un processore 1,5 GHz, 1 GB di RAM, una scheda 3D con almeno 64 MB di memoria a disposizione e un lettore DVD per l'installazione
- **Internet:** www.wow-europe.com/cataclysm
- **Nei Negozi:** Fine 2010
- **Perché aspettarlo:** Promette di dare nuova linfa vitale a zone che hanno ormai cinque anni sulle spalle e permetterà di volare all'interno di Eastern Kingdom e Kalimdor.


*World of Warcraft: Cataclysm* sconvolgerà tante delle cose che davate per scontato.




La città di Gilneas trova posto in una penisola situata sotto Silverpine Forest.



# WORLD OF WARCRAFT: CATACLYSM

## Blizzard chiude tutto in un sacchetto e agita forte. Il risultato? Un cataclisma!

**CHE RAZZA DI CLASSE**

**Oltre a devastare tutti i territori di Azeroth, il cataclisma avrà il merito di eliminare le restrizioni ora applicate alle combinazioni razza/classe. Ciò significa che chi vorrà vestire i panni di un druido non sarà più costretto a scegliere i Tauren (parliamo dell'Orda, ovviamente), ma sarà in grado di optare per la razza che preferisce. Un'altra barriera è caduta sull'altare del "gioco globale"?**

**IL mondo di *World of Warcraft*, almeno per come lo avete visto sino a oggi, è destinato a scomparire. Deathwing, un'entità superiore rinchiusa all'interno di piani elementali di cui si ignorava l'esistenza, è riuscito a liberarsi.**

A farne le spese saranno Eastern Kingdom e Kalimdor, i due continenti che i giocatori di vecchia data di *WoW* hanno già percorso in lungo e in largo ai tempi della versione "vanilla". *Cataclysm*, insomma, si prepara a far esplodere tutto, con il solito garbo che contraddistingue la software house di Irvine.

Le novità messe sul piatto da Blizzard sono molte: anzitutto, verranno aggiunte due razze giocabili, una per fazione. Le forze dell'Alleanza potranno contare sull'aiuto dei Worgen, esseri umani che si trasformano in lupi mannari per un non meglio specificato motivo, mentre l'Orda si servirà di una particolare tribù di Goblin portata sulla terraferma dal cataclisma di cui si scriveva poco fa.

Le due "new entry" potranno beneficiare di altrettante aree di partenza, che sveleranno i misteri celati dietro entrambe le razze e condurranno per mano il giocatore nei primi livelli. Questi nuovi luoghi, infine, saranno più simili alla zona iniziale della classe eroica del Death Knight, introdotta in *Wrath of the Lich King*, piuttosto che a quelle standard di Orchi, Tauren, Undead, Night Elf e soci. Gilneas per i Worgen e le Lost Isles per i Goblin faranno, infine, largo uso della tecnica del phasing, spiegata nel dettaglio altrove in queste due pagine.

### LE NUOVE AREE

Lo sconvolgimento del territorio coinvolgerà praticamente tutte le zone che compongono i due continenti di Azeroth. Giusto per portare qualche esempio, i Barrens, gigantesche pianure un tempo unite e snervanti da percorrere in lungo e in largo, saranno ora divise in due parti distinte tra loro: la prima, quella a nord, sarà caratterizzata da colate laviche e magma sparso un po' ovunque, mentre la seconda, a sud, ospiterà una specie di "paradiso tropicale", con un'intensa vegetazione a farla da padrona.

Thousand Needles, sede dell'avamposto Freewind Post, verrà completamente allagata, mentre Ogrimmar, la capitale degli Orchi situata a Durotar, si preparerà alla guerra erigendo imponenti barricate a difesa della città. Le zone, inoltre, verranno riviste anche sotto il profilo delle sfide proposte: non stiamo parlando solo di nuove missioni, ma anche di livelli di riferimento. Se prima le Western Plaguelands erano destinate ai personaggi che avevano raggiunto per lo meno il cinquantesimo livello, ora potrà essere visitata in tutta tranquillità dal trentacinquesimo in avanti, così come la zona delle Eastern Plaguelands, riservata in precedenza ai livelli 55-60 e ora affrontabile dal 40-45, per la zona inferiore, e dal 45-50 per quella superiore.


La tribù dei Goblin che si alleerà all'Orda ha vissuto finora nelle Lost Isles.





## BATTLE.NET CAMBIA FACCIA

Uno dei principali motivi del ritardo di *StarCraft II*, almeno stando alle parole degli sviluppatori, riguarda proprio l'evoluzione del servizio di gioco online Battle.net. Nelle idee di Blizzard, questo strumento non deve rappresentare una semplice classifica in cui vedere quanto si è bravi o meno, ma un vero e proprio punto di partenza per tutti i titoli della software house con sede a Irvine. I giochi attualmente in cantiere (*StarCraft II*, *Diablo III*, *World of Warcraft: Cataclysm* e il prossimo MMORPG non ancora annunciato, che sta beneficiando della supervisione del mai dimenticato lead designer di *WoW* Jeffrey "Tigole" Kaplan) permetteranno agli utenti di comunicare tra loro a prescindere dal prodotto Blizzard con cui si stanno divertendo: avete un amico impegnato in un dungeon eroico di *WoW* e uno intento a divertirsi con il Monaco di *Diablo III* e volete che vi raggiungano in *StarCraft II*? Basta un messaggio, e il gioco è fatto.




I Worgen hanno sposato la causa dell'Alleanza.


I modelli poligonali dei Goblin non saranno quelli utilizzati fino a questo momento.

## PHASING – INSIEME, CONTEMPORANEAMENTE

La tecnica del phasing si occupa di creare "mondi alternativi" rispetto a quello originale, permettendo agli sviluppatori di dar vita a differenti versioni della stessa zona, tutte esistenti nello stesso momento e presentate ai giocatori arrivati in questo o quel punto della storia. Gli esempi meglio riusciti dell'applicazione di questa tecnica, introdotta in *Wrath of the Lich King*, sono da ricercarsi nelle missioni iniziali del Death Knight, che permettono di muoversi all'interno di una versione "modificata" delle Plaguelands, e nella lunga "chain quest" che assorbe buona parte del tempo trascorso a Dragonblight. Se le storie delle missioni di *WotLK* sono più appassionanti, insomma, il merito è del phasing.

## ARCHEOLOGIA CHE PASSIONE

*World of Warcraft: Cataclysm* introdurrà una nuova professione secondaria, che potrà essere appresa e migliorata da tutti i giocatori: archaeology. Grazie a questa abilità, che si potrà padroneggiare iniziando il proprio cammino da Uldum, sarà consentito recuperare materiali del passato e sfruttarli per personalizzare ulteriormente il proprio personaggio. Non è ancora chiaro – nemmeno agli stessi sviluppatori – quale sarà la direzione presa, ma l'idea di fornire un ulteriore tratto di personalizzazione non è affatto male.

### PER I PIÙ GRANDI

*Cataclysm* porterà il livello massimo raggiungibile dai personaggi dall'attuale 80 all'85: è la prima volta che vengono aggiunti solo cinque livelli, ma gli stessi sviluppatori hanno sottolineato che non sono da escludere, in futuro, espansioni che non modifichino affatto il "level cap".

Una volta raggiunto l'85, i giocatori potranno dedicarsi alle nuove sfide pensate appositamente per loro. Tra queste, spiccano le rivisitazioni di due dungeon molto famosi, che avranno una versione "eroica" impegnativa: Shadowfang Keep e Deadmines. Il primo è il regno di Arugal, stregone riapparso anche in *WotLK*, mentre il secondo è un "affare da pirati", solitamente ignorata dai giocatori dell'Orda per l'eccessiva difficoltà insita nel raggiungerla. Ma *WoW: Cataclysm* non sarà solo "roba vecchia riverniciata a nuovo". Al di là dei numerosi dungeon che verranno inseriti, il cataclisma porterà sui nostri dischi fissi

## "CI SARANNO CINQUE NUOVI LIVELLI DI ESPERIENZA"

anche zone come Deepholm, ambientata sul piano elementale della terra, o Sunken City of Vashyr, un'intera cittadina situata nel bel mezzo dell'oceano, che potrà essere raggiunta proprio passando per il fondale marino.

Ci saranno anche una nuova versione di Mount Hyjal (oggi visitabile unicamente nelle Caverns of Time) e Uldum, un territorio "rivelato" dagli smottamenti di Azeroth e che ospita i titani. Il look ricorda molto delle strutture egizie, ma è forse un po' troppo presto per sbilanciarsi.

### PER LE GILDE

Tra le novità più attese, inoltre, spiccano quelle riservate alle organizzazioni di giocatori note come gilde. Prendendo spunto da quanto avviene in altri MMORPG (l'ultimo, in ordine di tempo, è quel *Warhammer Online – Age of Reckoning* che tanto deve proprio al titolo Blizzard), *World of Warcraft* introdurrà un sistema di progressione per le gilde stesse che si baserà sull'attività dei migliori venti membri del gruppo, numero scelto per evitare di penalizzare chi non può contare su 200 avventurieri riuniti sotto lo stesso nome. Ogni gilda avrà quindi un ramo talenti simile, in tutto e per tutto, a quello riservato ai giocatori e, tra i bonus mostrati, spiccano il "mass ress" (resurrezione di massa, per evitare tempi morti dopo una fine prematura del raid di fronte a un boss) e gli sconti per le riparazioni. Insomma, di carne al fuoco ce n'è parecchia... e l'attesa non sarà lunga come al solito: *World of Warcraft: Cataclysm* è previsto per la fine del 2010.



**ISTANTANEA SU: *TROPICO 3***

- **Casa:** Kalypso Media
- **Sviluppatore:** Haemimont Games
- **Genere:** Gestionale
- **Requisiti di sistema:** CPU 3 GHz, 1 GB RAM, scheda 3D 256 MB
- **Internet:** www.tropico3.com
- **Nei Negozi:** disponibile
- **Perché aspettarlo:** Perché riporta la serie sul terreno a lei più congeniale, quello dei dittatori delle repubbliche caraibiche tanto amati dai fan del primo episodio. Haemimont, all'esordio con *Tropico*, ha poi dalla sua una buona esperienza nel campo strategico e gestionale, e fin dalle prime battute sembra aver colto al meglio lo spirito del gioco.



Qui potremo creare il nostro dittatore personalizzato.



## UNA SERIE MULTIFORME

*Tropico* esordisce nel 2001 con un gestionale 2D di impianto classico, caratterizzato tuttavia da un obiettivo alquanto originale: mettere il giocatore nei panni di un dittatore da repubblica delle banane. Realizzato da PopTop Software e prodotto da Gathering of Developers, il gioco ottiene ottimi riscontri di pubblico e critica. Dopo l'espansione *Paradise Island*, realizzata da BreakAway Games, la serie subisce un repentino cambio di rotta con *Pirate Cove*, opera di Frog City Software che porta il mondo di *Tropico* ai tempi dei pirati. Un gioco discreto, che tuttavia tradisce il fascinoso spirito del predecessore.



L'isola di Bananas, punto di partenza della modalità Campagna.



# TROPICO 3

## Un graditissimo ritorno nel panorama dei gestionali di qualità, questa volta senza pirati e con molti più dittatori!

**TALVOLTA è saggio tornare sui propri passi. La svolta piratesca di *Tropico 2* non aveva esaltato i fan del primo capitolo della serie, quel gioiellino gestionale datato 2001 che ci aveva messo nei panni del dittatore di una classica repubblica delle banane caraibica.**

A distanza di molti anni, e con un deciso cambio in cabina di regia (da PopTop a Haemimont, dopo l'interregno di Frog City Software), *Tropico* torna sulle nostre pagine con un gioco che promette davvero di rinverdire i fasti del capostipite, riprendendo un discorso che avrebbe meritato molto più che non una semplice espansione (*Tropico: Paradise Island*, pubblicata nel 2002).

Passano gli anni e si affinano le tecnologie, ma l'atmosfera generale non appare nuova a chi ha passato ore e ore di divertimento con il vecchio *Tropico* in 2D. Dopo un filmato iniziale creato con lo stesso motore grafico del gioco, ora totalmente tridimensionale, *Tropico 3* ci immerge nella scelta del nostro avatar, il "Presidentissimo" di una fittizia isola dei Caraibi del 1950. Già in questa fase si nota una cura davvero certosina per i dettagli, aspetto che permea tutta la produzione del team di sviluppo bulgaro, già artefice di alcuni dei più apprezzati strategici e gestionali degli ultimi tempi.

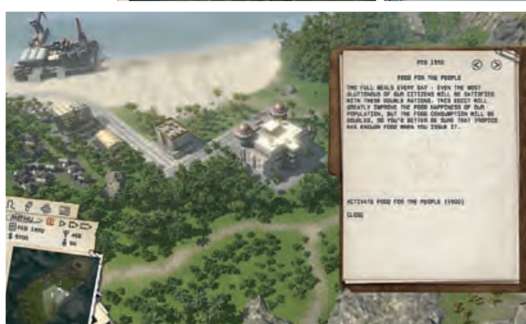
Potremo scegliere tra un set predefinito di dittatori realmente esistiti (si va da Fidel Castro a Noriega), tutti riproposti con le loro caratteristiche peculiari, oppure, scelta ben più divertente, creare da zero il nostro Presidente personalizzato, determinandone l'aspetto fisico, il nome e una serie di peculiarità che andranno a influenzare non poco le sorti della nostra partita. Un dittatore comunista avrà ovviamente un canale preferenziale con l'Unione Sovietica (che si tradurrà in una maggior facilità di reclutamento delle truppe) e difficoltà a relazionarsi con le sfere religiose, mentre un ex poliziotto avrà dalla sua un ferreo controllo dell'ordine pubblico e relazioni privilegiate con le forze armate.

Un buon rapporto con gli Stati Uniti e la CIA garantirà al nostro bravo dittatore una rendita annua di svariate migliaia di dollari. Interessante aspetto, dovremo anche indicare due punti di forza e due debolezze caratteriali del personaggio, che, anche in questo caso, modificheranno pesantemente le condizioni di gioco.






■ I singoli edifici offrono una quantità di dettagli sorprendente.



## STRATEGHI BULGARI

Fondata nel 1997 a Sofia, Haemimont è una piccola realtà nel mondo dei videogiochi, ma coi suoi 50 dipendenti si è fatta un nome nel panorama degli strategici e dei gestionali a sfondo storico. Quasi sempre caratterizzati da un ottimo rapporto qualità/prezzo, i titoli di Haemimont hanno avuto un buon successo dalle nostre parti sotto le insegne di FX Interactive, in particolare con la serie *Imperium Civitas*, dedicata all'epoca romana.



■ La visuale ravvicinata consente di apprezzare al meglio la grafica.

## REPUBLICHE E BANANE

"Repubblica delle banane" è un'espressione, decisamente dispregiativa, entrata ormai nel linguaggio comune per identificare una piccola Nazione, spesso latino-americana, politicamente instabile e governata da una classe politica corrotta, asservita a potenti multinazionali straniere. Il riferimento alle banane va ricondotto alle passate ingerenze di United Fruit Company e Standard Fruit Company sulla politica dell'Honduras e di altri Paesi centroamericani.

La modalità principale, la Campagna, ci consentirà di gestire in successione una serie di isole, a partire dalla piccola e fertile Bananas. Ogni isola proporrà problematiche diverse e richiederà abilità sempre più spiccate per evitare la bancarotta o un sanguinoso colpo di stato che ponga fine al nostro potere.

La prima fase di gioco ricorda da vicino molti altri RTS presenti sul mercato, con una rigorosa successione causa-effetto a modellare il tutto: sarà inizialmente fondamentale raggiungere l'autosufficienza alimentare, onde mantenere alto il morale della popolazione ed evitare pericolosi malcontenti. Un occhio di riguardo per le colture e la pesca ci porrà al riparo da situazioni sgradite, senza dimenticare la costruzione di case popolari con cui sostituire le baracche e di strade per agevolare gli spostamenti di mezzi e persone. Le opzioni per gestire al meglio la repubblica saranno davvero numerose

## "*TROPICO* TORNA CON UN GIOCO CHE PROMETTE DI RINVERDIRE I FASTI DEL CAPOSTIPITE"

e potranno mettere in difficoltà i giocatori meno avvezzi a queste meccaniche. La curva di apprendimento non spaventerà invece i fan del genere, aiutati nel processo di ambientamento da una struttura che più classica non si può.

Alla Campagna si affianca la modalità "Sandbox", nella quale, liberi da obiettivi a lunga scadenza, i giocatori potranno scegliere uno dei numerosi scenari a disposizione e gestire in totale libertà la politica della propria repubblica. Prevista anche una modalità online, con classifiche e punteggi.

Se nel complesso la sensazione generale è che Haemimont abbia affinato senza stravolgere uno schema ormai collaudato, sul versante tecnico lo strappo col passato appare evidentissimo. Sono del resto trascorsi oltre otto anni dalla pubblicazione del primo *Tropico*, e si vede! Le isole di *Tropico 3* trasudano vita da ogni pixel, grazie a un valido motore 3D che consente, anche a zoomate estreme, di apprezzare modelli poligonali di buona fattura. La varietà nelle unità è sopra la media e i dettagli talvolta sorprendenti (spettacolari i riflessi delle superfici d'acqua).

Se l'obiettivo di Haemimont e Kalypso Media era quello di rinverdire con gusto un marchio abbandonato troppo presto, *Tropico 3* centrerà di sicuro il bersaglio. Nessuna rivoluzione, ma un'amorevole cura per tutti quei dettagli che i dittatori virtuali non possono che apprezzare. A breve su questi schermi!

GIOCHI COMPUTER

**ISTANTANEA SU: *FOOTBALL MANAGER 2010***

- **Casa:** Sega
- **Sviluppatore:** Sports Interactive
- **Genere:** Gestionale calcistico
- **Requisiti di sistema:** CPU 1,4 GHz, 512 MB RAM , Scheda 3D 128 MB RAM, 2 GB HD, connessione a Internet
- **Internet:** www.footballmanager.com
- **Nei Negozi:** 30 ottobre
- **Perché aspettarlo:** È la miglior simulazione manageriale calcistica da oltre un decennio e promette di riconfermarsi anche per quest'anno.



Yoann Gourcuff ha accettato le nostre offerte ed è tornato a vestire i colori rossoneri.

Le partite sono state impreziosite da un'Intelligenza Artificiale superiore a quella vista in *FM 2009*.



**LIVE**

*Football Manager Live*, il MMOG dedicato al gioco del calcio dai ragazzi di Sports Interactive, è andato discretamente (GMC lo ha recensito lo scorso marzo, valutandolo con un bel **7,5**). Non sappiamo ancora se verranno aggiunte, in *Football Manager 2010*, alcune modalità e opzioni tratte dal primo esperimento completamente "Live" dei ragazzi di Miles Jacobson. Noi propendiamo per una risposta affermativa, ma lo scopriremo solo quando proveremo la versione finale di *FM 2010*. L'editor per modificare parametri e dati di gioco, invece, ci ha fatto un'ottima impressione: sembra molto più flessibile rispetto al passato recente.

# FOOTBALL MANAGER 2010

## Per Sports Interactive, squadra che vince si migliora!

**È possibile migliorare una squadra già vincente? La domanda possiamo rivolgerla direttamente a Pep Guardiola e a José Mourinho: Barcellona e Inter hanno aggiunto al loro sontuoso telaio nuovi campioni e alterato gli equilibri per costruire corazzate invincibili.**

Nel campo delle simulazioni manageriali calcistiche su PC, il dominio di Sports Interactive è fuori discussione da oltre un decennio, ma i ragazzi capitanati da Miles Jacobson non sembrano dormire sugli allori: ogni anno riescono a migliorare la loro superba serie *Football Manager*. Dopo le grandi innovazioni della passata stagione (come il tanto atteso motore 3D), il nuovo capitolo non presenta clamorose rivoluzioni, limitandosi a perfezionare una struttura di gioco di per sé ottimale. Sports Interactive ha lavorato a stretto contatto con i fan di *Football Manager* per migliorare ulteriormente la propria simulazione.

Le aree d'intervento sono state molteplici. Per cominciare, i menu e l'interfaccia sono stati abbelliti, mentre la navigazione tra le migliaia di finestre di gioco è stata resa ancora più intuitiva (sembra quasi un browser). Il motore 3D, protagonista indiscusso del vecchio *FM 2009*, è stato potenziato con l'aggiunta di nuove visuali e di un pubblico "cartonato", ma animato. La rappresentazione delle partite non è al livello dei vari *PES* e *FIFA* (non lo sarà mai), ma ha fatto qualche significativo passo in avanti: sono state aggiunte più di 100 nuove animazioni, sono stati rifatti numerosi stadi/campi e molto altro.

> "*FM 2010* APPROFONDIRÀ LA FASE DI ANALISI PRE-PARTITA"

Una delle grandi innovazioni di questa stagione *2010* è l'introduzione di uno strumento per la creazione di tattiche di gioco, che renderà più facile il controllo del proprio undici sul rettangolo verde. Oltre a questo, Sports Interactive ha approfondito in modo esaustivo la cosiddetta fase di analisi pre-partita. Prima di scendere in campo, si potranno consultare una pletora di dati e informazioni per capire come far giocare i propri campioni, quali accorgimenti tattici utilizzare e così via. Naturalmente, è stato potenziato anche il calciomercato e preparatevi a sostenere numerose conferenze stampa per spiegare ai media i vostri acquisti milionari o perché avete subito qualche sconfitta di troppo. Per esempio, abbiamo provato a riacquistare Kakà e Gourcuff per il Milan con i seguenti risultati: il brasiliano, nonostante una faraonica offerta, ha declinato il ritorno (il Real Madrid aveva accettato la nostra proposta), mentre il francese si è dimostrato entusiasta di rientrare a Milanello. Insomma, i ragazzi di Sports Interactive sembrano aver migliorato anche quest'aspetto, fondamentale nell'economia di gioco di *Football Manager 2010*. Non contenti, hanno modificato anche l'editor dei dati, aggiungendo nuove funzionalità e possibilità. Adesso, l'appuntamento è fissato, salvo sorprese dell'ultima ora, per il prossimo numero di GMC, con la recensione completa.









Oltre a quelli della Champions League, quest'anno *PES* ha anche i diritti della Europa League, l'ex-Coppa UEFA.

## CELOMANCA SIMULATOR

Una delle novità di *PES 2010* sono le "card", cioè una sorta di figurine relative al repertorio tecnico e alla propensione tattica individuale dei calciatori. Nel bagaglio tecnico di ciascun giocatore, per esempio, troverà posto la "trivela", relativa alla capacità di crossare di esterno; se un giocatore, tra le altre cose, viene invece identificato come "saracinesca nell'uno contro uno" sarà difficile da dribblare; se, ancora, dispone della card "leader della difesa", l'attuazione della trappola del fuorigioco della sua retroguardia sarà ancora più efficace.





La presenza di José Altafini garantisce, ancora una volta, un po' di "folclore" nella telecronaca italiana.

## ISTANTANEA SU: PRO EVOLUTION SOCCER 2010

- **Casa:** Konami
- **Sviluppatore:** PES Productions
- **Genere:** Simulazione di calcio
- **Requisiti di sistema:** CPU 2 GHz, 1 GB RAM, Scheda 3D 256 MB
- **Internet:** www.konami-pes2010.com
- **Nei Negozi:** 23 ottobre 2009
- **Perché aspettarlo:** Perché è la migliore saga calcistica mai apparsa su PC. Da quest'anno, poi, sembra più sofisticata e allo stesso tempo amichevole nella sezione tattico-strategica, che già era uno dei suoi fiori all'occhiello.

# PRO EVOLUTION SOCCER 2010

L'indiscusso Re del calcio per PC, stavolta, la mette sul piano tattico.

**FORTE della sua ancora ineguagliata giocabilità in ambito PC, la saga di *Pro Evolution Soccer* sembra soffermarsi, nella sua nuova incarnazione, soprattutto sull'aspetto tecnico-tattico del calcio.**

D'altronde, siamo in un Paese con "60 milioni di allenatori della nazionale" che apprezzano e capiscono le sottigliezze strategiche di una squadra e le propensioni individuali che distinguono un calciatore dall'altro, per cui, ancora una volta, Konami troverà terreno fertile per la sua saga sportiva.

La furbizia degli sviluppatori di *Pro Evolution Soccer 2010* è stata quella di non rendere il tutto esageratamente "da addetti ai lavori": nel nuovo capitolo, infatti, oltre alla novità di una serie di "card" relative a peculiarità tecniche specifiche per ogni giocatore, trova spazio anche una sezione tattica ancora più accessibile e assistita del solito. Per ogni voce relativa a moduli di gioco, atteggiamento della squadra, schemi e quant'altro, sono presenti non solo classiche didascalie esplicative, ma pure

## "LA SEZIONE TATTICA È ANCORA PIÙ ACCESSIBILE CHE IN PASSATO"

"lavagnette tattiche" animate che rendono ancora più intelligibile ogni cambiamento apportato all'interno di un team. In più, determinate modifiche, che nei capitoli precedenti erano semplicemente attivabili o disabili, ora sono anche dosabili attraverso una regolazione che va addirittura da 0 a 100. Se, per esempio, alla voce "supporto dei giocatori" assegnerete un valore 0, i calciatori seguiranno da vicino il vostro portatore di palla. Attorno a un valore di 50, se ne allontaneranno un po' di più, suggerendogli preziose triangolazioni; aumentando ancora il valore, se ne distaccheranno, dettando al portatore lunghi filtranti sulle fasce o per vie centrali, che potrebbero portare a insidiosi cross in area o ad ancora più auspicabili smarcamenti a tu per tu col portiere avversario.

Tra l'altro, il dosaggio di questi parametri è diviso in "tappe", ognuna con ulteriori chiarificazioni testuali/visive sull'atteggiamento tattico che sta assumendo la squadra. Come scrivevamo, ancora più peculiari sono le "card", per le quali vi rimandiamo al riquadro "Celomanca Simulator" in questa stessa pagina.

Sul fronte della giocabilità, invece, non ci sono grandi novità. *Pro Evolution Soccer 2010*, in effetti, somiglia parecchio al suo predecessore, sia in termini di giocabilità, sia di estetica. A parte qualche aggiunta nel comparto animazioni (comunque deliziose) e un dinamismo nel gioco un po' più marcato, infatti, il feeling è rimasto lo stesso, ma è anche vero che si tratta della stessa "confidenza col pallone" e immediatezza che ha fatto la fortuna di questa saga.

A meno che il diretto concorrente *FIFA* non si rinnovi clamorosamente a livello di giocabilità (e non abbiamo avvisaglie in questo senso), *PES* pare destinato ancora a rimanere la migliore simulazione di calcio su PC.



## *PES* NOVITÀ

**Anche sul campo di gioco si registra qualche novità. In quest'edizione, per esempio, è possibile rinfoltire la propria barriera durante i calci di punizione avversari, per un massimo di due calciatori in più. Per ottenere il controllo diretto del portiere, invece, bisogna premere due tasti e non più uno solo, cosa che vi mette al riparo da improvvise, indesiderate "escursioni" dell'estremo difensore.**



SEGNI PARTICOLARI

- **Genere:** Sparatutto in prima persona
- **Casa:** Activision Blizzard
- **Sviluppatore:** Infinity Ward
- **Data di uscita:** 10 novembre
- **Internet:** http://modernwarfare2.infinityward.com
- **Giochi precedenti:** *Call of Duty, Call of Duty 2, Call of Duty 4: Modern Warfare.*

# Call of Duty Modern Warfare 2

Una improvvisa chiamata del dovere ha scaraventato il nostro **Alberto "Pape" Falchi** nella sconfinata Los Angeles. Obiettivo: eludere le difese di Activision Blizzard e raccogliere informazioni riservate sui segretissimi progetti relativi all'imminente *Modern Warfare 2*!

**PER molti anni, lo sparatutto in prima persona *Call of Duty* è stato sinonimo di Seconda Guerra Mondiale. Ogni titolo della serie, infatti, presentava l'ultimo conflitto mondiale con diverse sfumature, ma erano pur sempre variazioni sullo stesso tema.**

Le due cose erano tanto legate, che la scelta di associare l'uscita di *Modern Warfare* al nome *Call of Duty* ha rappresentato per molti una bizzarra antitesi: il passaggio dalla guerra più sfruttata (in termini ludici e cinematografici) a uno scenario attuale, in parte inventato, in parte ispirato ai recenti avvenimenti di cronaca internazionale, ha stupito più di un giocatore. Positivamente, tra l'altro, perché le innovazioni apportate dal gioiello di Infinity Ward non si limitavano ad armi e ambientazioni, ma si estendevano allo schema di gioco, alle tattiche e – naturalmente – alla tecnologia che animava il tutto.

Non mancava qualche punto di contatto, rappresentato dal sistema di istruzioni/situazioni predefinite dagli sviluppatori (script, in gergo) che rendeva la campagna single player emozionante, cinematografica e incredibilmente esaltante, ma allo stesso tempo ripetitiva non appena si veniva uccisi e si ricominciava dall'ultimo punto di salvataggio. In quei momenti, si realizzava che ben poco era era lasciato al caso: nemmeno il comportamento dei nemici, che reagivano sempre alla stessa maniera. Un difetto per alcuni, ma che fortunatamente passava in secondo piano quando si decideva di giocare online. E *Modern Warfare*, pur eccellente quando goduto soli soletti, dava il meglio di sé proprio nel momento in cui lo si affrontava insieme ad altri giocatori in carne e ossa.

*Modern Warfare* è piaciuto così tanto, che in molti sono rimasti quasi delusi scoprendo che il successivo capitolo della serie, *World at War* sviluppato da Treyarch, tornava alle origini, introducendo solo le battaglie nel Pacifico e lo spettacolare lanciafiamme. Sicuramente era un gioco valido, ma molti si aspettavano qualcosa di più fantasioso e futuristico, piuttosto che l'ennesima rivisitazione della "solita" guerra.

I ragazzi di Infinity Ward, nel frattempo, lavoravano sulla propria idea di conflitto moderno e, mentre Treyarch si occupava di consultare i veterani e dei polverosi testi di Storia, hanno continuato sulla loro strada fatta di innovazione e fantasia. Il risultato è *Modern Warfare 2*, che certamente non può contare sul realismo storico, ma che dal punto di vista del divertimento non è secondo a nessuno. Siamo volati a Los Angeles, fino al quartier generale di Infinity Ward, proprio per

## PC CONTRO CONSOLE

A differenza di quanto accade con molti titoli multipiattaforma, i programmatori di *Modern Warfare 2* assicurano che i giocatori PC e quelli console potranno godersi il titolo il medesimo giorno. Abbiamo chiesto informazioni su eventuali differenze fra le varie incarnazioni, ottenendo la risposta che, bene o male, ci aspettavamo: praticamente nessuna, fatta eccezione per la possibilità di attivare l'AntiAliasing a un elevatissimo numero di campioni e, naturalmente, di renderizzare il gioco a risoluzioni altissime. Chi ha investito denaro in sistemi con due o più schede in SLI o CrossFire sarà rattristato dal fatto che l'unica differenza con una console da meno di 200 euro saranno alcune scalettature in meno, ma chi è ancorato a configurazioni più "terrene" sarà felice di potersi gustare *Modern Warfare 2* a pieno, senza dover necessariamente aggiornare il PC.





## FRAGGARE CON STILE

Per vincere una sessione multiplayer a *Modern Warfare 2* non basta eliminare il maggior numero di nemici. Ciò che conta, alla fine della partita, sono i punti, che naturalmente vengono assegnati in maniera differente secondo la modalità di gioco. Far fuori gli avversari aiuta, ma aiuta ancora di più toglierne di mezzo parecchi di seguito, aumentando così il bonus, magari cercando di eliminarli con stile – per esempio con un preciso colpo alla testa (headshot), oppure usando lo scudo per far rimbalzare i proiettili verso chi vi ha scaricato addosso il caricatore.




Il motore grafico rimane quello del precedente capitolo, ma la tavolozza dei colori è molto più varia che in passato.




La mappa ambientata nella favela sudamericana è la più esaltante, fra quelle che abbiamo potuto vedere.

raccontarvi come sarà *Modern Warfare 2* in multiplayer. Ci siamo seduti a una postazione negli studi degli sviluppatori e abbiamo iniziato a esplorare i livelli messici a disposizione, scoprendo subito che sono state fatte parecchie modifiche a ogni aspetto del gioco. Si inizia dalla selezione della classe del personaggio, non più limitata alle scelte imposte dai programmatori, ma molto libera: se non vi rispecchiate nelle classi predefinite, basteranno pochi clic per crearne una da zero, selezionando arma principale, secondaria e abilità del giocatore. Potrete cercare di bilanciare il personaggio per adeguarlo alle vostre capacità, così come divertirvi nel creare guerrieri surreali: se non apprezzate il risultato, sarete liberi di cambiare classe al successivo rientro in partita (respawn). Lo stesso accadeva anche nel primo *MW*, ma stavolta al giocatore è lasciata più libertà,

**"Basteranno pochi clic per creare una classe da zero"**

soprattutto per quanto concerne i Perks (le abilità speciali). Ne sono stati introdotti parecchi di nuovi, fra cui la facoltà di utilizzare due armi contemporaneamente, oppure l'esaltante Copycat: dopo essere stati eliminati quattro volte, potrete decidere di "clonare" la classe del vostro implacabile carnefice, nella speranza di competere ad armi pari.

Non appena ci siamo gettati nella mischia, siamo rimasti colpiti dall'aspetto visivo, decisamente differente rispetto al primo *Modern Warfare*. Il motore non è riscritto da zero, è un'evoluzione del precedente, ma nonostante tutto sembra un gioco completamente nuovo. Il merito è, in gran parte, delle scelte stilistiche: le tinte cupe e angoscianti sono state sostituite da uno stile decisamente più colorato, che fa risaltare colori che nel precedente sembravano essere stati dimenticati. Questo cambio di direzione non rende le situazioni meno drammatiche o – peggio – fumettose. Tutt'altro: la nuova scelta cromatica anima i livelli, li rende più credibili e, sotto un certo aspetto, migliora anche la giocabilità, rendendo più facile scorgere gli avversari grazie ai forti contrasti.

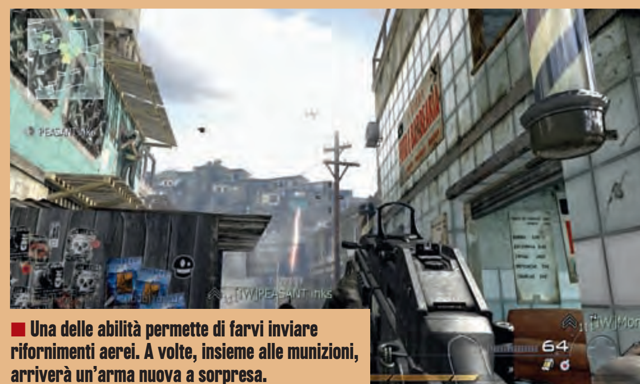
Dal punto di vista tecnico, non si notano stravolgimenti: le esplosioni "muovono" più oggetti e la fisica ci è sembrata più curata,

## UN AIUTO DAL CIELO

Una delle prime abilità che si renderanno disponibili al giocatore sarà la possibilità di accedere al supporto aereo. Richiedendolo al momento opportuno, verrà paracadutata una cassa contenente munizioni e, in certi casi, anche una nuova arma. La scelta di quest'ultima sarà casuale, e nulla vi assicura che sarà migliore di quella che già avrete fra le mani. Attenzione a raccogliere velocemente quanto inviato: se non vi sbrigherete, potrebbe facilmente cadere in mani nemiche.



Il lavoro di squadra sarà fondamentale nelle sfide multiplayer, tanto che cuffie e microfono si rivelano quasi indispensabili per giocare ad alti livelli.



Una delle abilità permette di farvi inviare rifornimenti aerei. A volte, insieme alle munizioni, arriverà un'arma nuova a sorpresa.



In queste pagine trattiamo della sola modalità multiplayer, ma non mancherà la possibilità di giocare *Modern Warfare 2* da soli. Le scene d'intermezzo appaiono veramente spettacolari.




In questa mappa dovrete difendere o attaccare delle postazioni fisse: lo scudo si rivela azzeccato per sfondare le difese avversarie.



ma dobbiamo ammettere che non ci siamo soffermati troppo su questi aspetti, tanto eravamo concentrati a fraggare. Tra l'altro, corre l'obbligo di sottolineare che *Modern Warfare 2* non è *Halo*, e la velocità e la precisione necessarie per risultare competitivi rendono mouse e tastiera una scelta sicuramente più azzeccata del joypad per questo particolare ritmo di gioco; per lo meno se, come noi, avete goduto l'intera saga di *COD* su PC.

Mouse o joypad che sia, l'esperienza ci ha rapito, merito soprattutto delle mappe decisamente azzeccate, che spaziano da ampi scenari desertici (il livello ambientato nel deserto afghano, fra sabbia, rocce e resti di aerei abbattuti) a situazioni più claustrofobiche, come le schermaglie all'interno di una coloratissima favela sudamericana.
Contesti tanto differenti ci hanno permesso di apprezzare a pieno le numerose armi, che si trattasse dei classici fucili d'assalto o a pompa, perfetti per sfide adrenaliniche, o di strumenti d'offesa più adatti a scontri tattici, quali il fucile da cecchino e il dispositivo tramite cui richiedere un attacco aereo contro un particolare avversario: ci si apparta in una zona sicura, si punta il nemico e, in pochi attimi, una pioggia di fuoco lo cancellerà, almeno per i secondi precedenti il respawn.

È affascinante lo scudo, un'arma difensiva apparentemente inutile, ma che si rivela molto potente se impiegata come si deve. Basterà tenerlo di fronte a sé per parare praticamente ogni colpo d'arma da fuoco, granate escluse. Una volta vicini all'avversario, poi, saranno sufficienti due potenti "spintoni" per metterlo fuori gioco. Non è facile imparare a usare lo scudo, ma la soddisfazione che ne deriva è decisamente elevata. Altra novità degna di nota è la possibilità di guadagnare più punti fraggando con stile. Eliminare un nemico a suon di raffiche di mitra o colpi di pistola darà un punteggio standard, ma farlo fuori con un preciso colpo alla testa, o togliere di mezzo una serie di avversari di seguito senza farsi uccidere, permetterà di guadagnare ulteriori punti.

Quanto abbiamo visto e giocato negli studi di Infinity Ward ci ha soddisfatto: i ritocchi apportati al primo *Modern Warfare* rendono questo seguito veramente interessante, almeno per quanto riguarda il multiplayer. Naturalmente, non mancherà una corposa modalità dedicata al single player, ma per avere maggiori dettagli dovrete aspettare la nostra recensione, sul prossimo numero di GMC!







I nemici peggiori dell'Impero non sono gli Eldar o i Tiranidi: sono le divinità del Caos, che spingono migliaia di Space Marine a tradire il loro creatore...

# Warhammer 40K Dawn of War II Chaos Rising

**L'inquieto universo di "Warhammer 40.000" non conosce pace; secondo la tradizione Games Workshop, e il gioco da tavolo con le sue trasposizioni videoludiche non fa eccezione, la galassia pullula di minacce che convergono tutte in un unico conflitto che perdura da millenni.**

L'entità di quest'epica guerra e l'identità delle fazioni coinvolte è andata via via delineandosi, con la pubblicazione di numerosi "Codex" (i manuali monotematici dedicati alle singole razze), indispensabili per infondere il "soffio vitale" alle miniature, altrimenti immobili come marionette dai fili recisi. Allo stesso modo, le espansioni per la controparte digitale del gioco, nel caso di *Warhammer 40.000: Dawn of War*, hanno introdotto alcune delle principali fazioni rimaste escluse dalla versione base. Sin dal titolo, *Chaos Rising*, si intuisce facilmente attorno a quale nemico ruoti il primo pacchetto d'espansione per *Dawn of War II*, in arrivo nel corso del prossimo anno: i luciferini Space Marine del Caos, ribellatisi all'Imperatore per abbracciare il culto delle divinità del Male, al grido di "teschi per il trono di teschi!".



## LA FORMA DEL MALE

Le legioni del Caos indossano un'armatura da Space Marine contorta e pesantemente modificata, dove corna, teschi, stelle a punta hanno preso il posto degli antichi vessilli imperiali. Particolari che appaiono ancora più evidenti in *Chaos Rising* rispetto agli esordi nel primo *DOW*: se confrontiamo unità "vecchie" (a sinistra) e "nuove" (sulla destra), si colgono immediatamente le differenze: quelli attuali sono modelli poligonali più complessi, rivestiti da texture più nitide e arricchiti da tocchi di classe che si colgono solo se osservati da vicino. Per *Dawn of War II* è stato infatti adottato l'Essence Engine 2.0, una versione più evoluta di quello già sfruttato per *Company of Heroes* (2006), strategico in tempo reale ambientato nel periodo della Seconda Guerra Mondiale.



Il percorso di questo esercito oscuro (già presente nel primo *Dawn of War,* ma - finora - non nel seguito) è da manuale: in principio, infatti, i futuri traditori erano i fedelissimi del sovrano dell'Imperium, che regna su tutta l'umanità disseminata per la galassia. Durante una sanguinosa guerra civile, nota col nome di Eresia di Horus, alcuni Primarchi (condottieri geneticamente modificati, derivati dal DNA dell'Imperatore stesso) guidarono le legioni di Space Marine sotto il loro comando verso un destino di infamia e disonore, accecati dall'ambizione e da tutti i vizi capitali. Horus era, appunto, il prediletto dell'Imperatore, nonché il più valoroso dei Primarchi e colui che ne ordì la rivolta, quando si fece strada il desiderio di sostituirsi al suo sovrano.
Il nuovo capitolo del videogioco offre uno squarcio delle ostilità tra eserciti quasi fratelli, che ora si odiano senza tregua. Ciò che distingue i duellanti è anche ciò che li unisce: una superiorità genetica ottenuta artificialmente, usata da un lato per servire l'umanità, dall'altro per soggiogarla (sebbene sia spesso il caso di domandarsi quale fra i due contendenti aspiri a compiere l'una o l'altra azione). Non si tratta più di una selezione naturale determinata dall'odio per il diverso,

> "Una trama complessa, ma lineare al posto della campagna dinamica"

bensì di una resa dei conti tra antichi rivali separati da una profonda frattura all'interno dello stesso regno. La campagna dei Blood Raven (gli Space Marine di *Dawn of War II*) continua affidando al giocatore il compito di distruggere i traditori provenienti dalla dimensione parallela del Warp, il reame dominato dagli dei del Caos. Sarà anche possibile, naturalmente, giocare dalla parte dei Marine traditori, ma solo in multiplayer.

L'apprezzata contaminazione tra il genere strategico e quello dei giochi di ruolo, adottata per *Dawn of War II*, assume in *Chaos Rising* un significato maggiore, per merito della cornice entro la quale si inquadra la storia. Il rancore personale che caratterizza la lotta per la supremazia risulta ancora più vero e tangibile, poiché vissuto concretamente, calandosi nel microcosmo delle squadre, invece che nel mare magnum di una battaglia tra armate: da questo punto di vista, *Chaos Rising* non tradisce l'impianto originale di *Dawn of War II*, rimanendo ancorato all'idea di uno strategico immediato e fulmineo, basato su eroi e squadre che accumulano oggetti ed esperienza, come in un gioco di ruolo. La dimensione individuale dei Sergenti e dei Capitani restituisce tutta la carica emotiva dei sentimenti provati dagli attori in scena, prima ancora delle ripercussioni su vasta scala. È la direzione nella quale vengono sviluppate le truppe a determinare l'esito


■ L'immedesimazione nei protagonisti del conflitto tra Imperium e Caos è favorita dal gameplay a squadre.

## SEGNI PARTICOLARI

- **Genere:** Strategia in tempo reale
- **Casa:** THQ
- **Sviluppatore:** Relic Entertainment
- **Data di uscita:** 2010
- **Internet:** http://www.dawnofwar2.com
- **Giochi precedenti:** La casa di sviluppo Relic Entertainment (fondata a Vancouver nel 1997) ha esordito con Homeworld (1999), una pietra miliare insignita di numerosi quanto meritati premi. Tra le loro produzioni spicca, oltre agli adattamenti videoludici del gioco con miniature "Warhammer 40.000" (la serie *Dawn of War*, dal 2004), *Company of Heroes* (2006), accolto con plausi da pubblico e critica.


■ Un tempo il pianeta apparteneva all'Imperium, prima di essere inghiottito nella dimensione del Caos e stravolto nella sua essenza.

## IL PIANETA MISTERIOSO

L'intreccio prende il via alcune settimane dopo il termine della campagna originale, quando emerge dalla dimensione Warp un pianeta sfuggito al controllo dell'Imperium. La sua superficie è mutata a opera dei poteri del Caos, le rovine delle città imperiali che ospitava sono intrappolate in un ghiaccio spesso e impenetrabile. Essendo i Blood Raven il "Capitolo" di Space Marine più vicino, vengono immediatamente spediti sul luogo per indagare e purificare. Come nella migliore tradizione dei "Codex" di "Warhammer 40k", scopriranno sul pianeta caotico quanto avrebbero preferito ignorare.





## SCELTE DIFFICILI

Nel corso della campagna di *Chaos Rising* la squadra di Blood Raven verrà sottoposta alle stesse pressioni e deliri d'onnipotenza vissuti dagli Space Marine caotici. Sarà compito del giocatore scegliere tra la strada "pura" e quella "caotica", dove solitamente la prima è ardua e pericolosa, la seconda immediata e appagante. Per esempio, trovandosi nei dintorni di un tempio dedicato all'Imperatore, avranno la possibilità di violarlo per acquisire un equipaggiamento particolarmente potente, oppure di lasciarlo intatto. Azioni come questa si pagano in termini di onore, ma non solo: l'Imperatore potrebbe revocare la sua benedizione (sottraendo, di fatto, un bonus prezioso alle unità). Le "punizioni" si compenseranno con evidenti guadagni immediati, come delle abilità che possono essere mantenute entro un certo livello di moralità e altre che si ottengono solo macchiandosi di corruzione.



## UN MULTIPLAYER CAOTICO

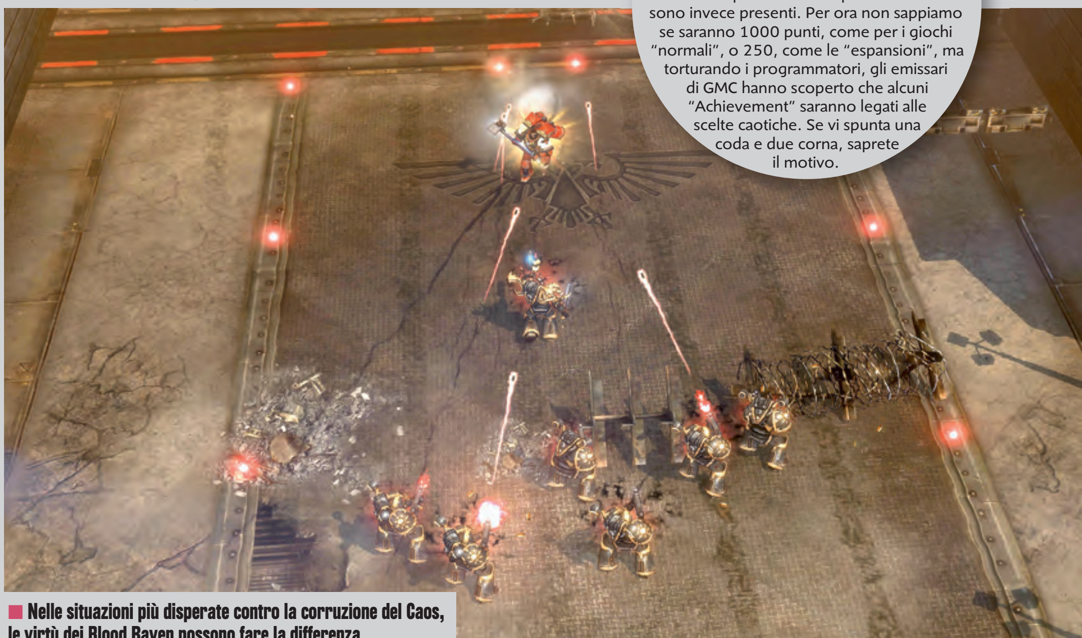
La fazione degli Space Marine del Caos può essere controllata solo nelle schermaglie multigiocatore. Sempre riguardo le partite in rete, sono state promesse molte novità che verranno svelate nei prossimi mesi, ma una cosa è certa: secondo Relic, sarà sempre possibile disputare partite sia con possessori dell'espansione sia con chi ha solamente il gioco base, in modo da non penalizzare nessuno.



Il livello di violenza rispecchia gli spietati combattimenti tra miniature. Solo che qua, il sangue zampilla!

## GLI OBIETTIVI DEL CAOS

Nel gioco completo saranno presenti gli "Achievement" di Live!, esattamente come in *Dawn of War 2*: un plauso ai programmatori, che hanno inserito questi obiettivi in un gioco solo PC, quando in molti titoli prodotti anche per Xbox 360 non sono invece presenti. Per ora non sappiamo se saranno 1000 punti, come per i giochi "normali", o 250, come le "espansioni", ma torturando i programmatori, gli emissari di GMC hanno scoperto che alcuni "Achievement" saranno legati alle scelte caotiche. Se vi spunta una coda e due corna, saprete il motivo.



Nelle situazioni più disperate contro la corruzione del Caos, le virtù dei Blood Raven possono fare la differenza.

dello scontro, non solo le scelte tattiche di schieramento. Alzando a 30 il livello massimo d'esperienza conseguibile e aumentando la quantità di tecnologie disponibili, gli sviluppatori forniscono un ampio margine di personalizzazione delle unità - ma il libero arbitrio concesso non finisce qui. Nonostante la linearità di una trama strutturata secondo un ordine prestabilito di missioni (circa una ventina, in totale), dove non è possibile decidere quale affrontare tra quelle proposte tramite una mappa planetaria, ci sono svolte importanti che influenzano il corso degli eventi: bivi morali che pongono l'utente in bilico sul baratro che separa il Bene dal Male. È stato implementato un sistema per misurare la condotta dei paladini dell'Imperatore e il grado di corruzione: nello scenario descritto, il pericolo di lasciarsi contagiare dalla sete di potere è un elemento di sfida col quale bisogna fare i conti. In

> "La sceneggiatura offre bivi morali: eroismo o corruzione"

talune circostanze si è posti di fronte ad alternative che fanno appello al senso di fedeltà ai valori che, almeno in teoria, si dovrebbero proteggere.

La storia degli Space Marine del Caos e della loro "caduta" è costellata di debolezze cui hanno ceduto, quando si dibattevano tra vizi e virtù. Siccome combattendo un nemico tanto strenuamente, si finisce per assomigliarvi, i Blood Raven devono destreggiarsi tra mille tentazioni per trionfare davvero: spesso la soluzione più semplice è quella che fa vacillare il credo, mentre la via della purezza è sempre più aspra. Opporre resistenza al Caos comporta rinunce in nome degli ideali, anche qualora la scorciatoia avvicini rapidamente alla vittoria. Da ogni azione derivano conseguenze, non esattamente premi o punizioni: i due rovesci della medaglia sono la proiezione delle medesime qualità invertite, in quanto la corruzione porta tanti vantaggi quanti svantaggi. Il giocatore è costretto ad assumersi le responsabilità delle proprie gesta ma non necessariamente a pentirsene.

Per avviare la campagna di *Chaos Rising* si potrà importare una squadra di Space Marine precedentemente sviluppata (se si è portato a termine il primo episodio e se ne conservano i salvataggi), ma non sarà obbligatorio, dato che all'occorrenza ne verrà fornita una adatta al livello, né sarà richiesta una copia della versione





Il Blood Crusher è un'unità demoniaca minacciosa quanto temibile sul campo di battaglia.

## MARCIANDO VERSO UNA META

La prima incarnazione di *Dawn of War* (2004) ricalcava i canoni classici degli strategici in tempo reale: si accumulavano risorse per costruire la base e produrre unità. La narrazione procedeva lungo binari prestabiliti. Solo dall'espansione *Dark Crusade* (2006) in poi è stata introdotta la campagna dinamica. Si è data, cioè, la possibilità di scegliere su quale scenario spostarsi per completare l'opera di conquista di un singolo pianeta: il giocatore aveva il privilegio di programmare autonomamente le tappe dell'avanzata sulla mappa. Addirittura, in *Soul Storm*, che si svolgeva su diversi pianeti e lune, divisi in "zone", il giocatore poteva scegliere quale area attaccare. Molte regioni garantivano un bonus persistente, quindi si trattava di una scelta molto importante. In *Dawn of War II* (2009) si è mantenuto il progresso non lineare della campagna, concentrando l'attenzione su un ristretto numero di unità, eliminando del tutto i processi di gestione delle risorse e della base. L'espansione *Chaos Rising* ruoterà ancora attorno al comando di poche squadre, ma non prevede sviluppi dinamici nella storia, in modo da lasciare ai programmatori la possibilità di creare missioni più articolate e complete. Solo il tempo (e la versione completa) ci saprà dire se questa scelta è stata felice o meno.

## FAZIONI DI UNA GUERRA GALATTICA

Considerando i giochi di Relic e le loro espansioni, ormai quasi tutti gli eserciti di "Warhammer 40k" sono comparsi negli adattamenti videoludici. Space Marine lealisti e del Caos, Orki e Eldar erano presenti nel *Dawn of War* originale (2004); nelle espansioni di quest'ultimo titolo rispondono all'appello: la Guardia Imperiale in *Winter Assault* (2005), l'Impero Tau e i Necron in *Dark Crusade* (2006), le Sorelle Guerriere e gli Eldar Oscuri in *Soulstorm* (2008). Nella versione base del seguito *Dawn of War II* (2009), troviamo gli immancabili Space Marine insieme a Orki, Eldar e Tiranidi, mentre nell'imminente *Chaos Rising* si incontreranno gli Space Marine del Caos. Se vi siete persi *Dawn of War,* sappiate che è stato allegato a GMC *Dawn of War: Soulstorm* (GMC 157, luglio 2009): se volete richiedere l'arretrato, date un'occhiata a pagina 26.



Nuove unità, armamenti e tecnologie danno fuoco alle polveri di un conflitto secolare.




base del gioco per funzionare. Non sarà neppure necessario disporre di un computer più potente per provare l'espansione: il motore grafico è lo stesso e tali anche i requisiti. Secondo le informazioni fatte trapelare dalla casa di produzione, la storia darà un'impronta maggiore alla campagna e le missioni conterranno molti più eventi scriptati rispetto al predecessore: è probabile che questa scelta di copione sia una risposta alle critiche mosse al seguito di *DOW*, considerato ripetitivo per via di missioni troppo simili tra loro. Purtroppo, almeno secondo l'opinione di chi vi scrive, si torna a un sistema di missioni predefinite, in cui pare sarà assente la mappa in stile "Risiko".

Il labile confine tra ordine e caos verrà ulteriormente assottigliato dalle debolezze di un'umanità forzata da un'evoluzione accelerata a scontare le spese di un progresso troppo rapido, che non ha cancellato le peggiori abitudini e i punti deboli che connotano la nostra razza sin dall'alba dei tempi. Gli autori del gioco hanno preferito elaborare un soggetto e una sceneggiatura unica, per poter concentrarsi sulla trama e sulle azioni "scriptate": l'intenzione è quella di sorprendere con colpi di scena e ovviare alla monotonia offrendo una varietà di situazioni intriganti, piuttosto che creare di nuovo una mappa aperta, ma costellata di episodi un po' troppo simili tra loro. Le missioni saranno quindi più complesse e articolate e dureranno generalmente più dell'oretta necessaria per completare quelle immediate e veloci del primo *DOWII.* Speriamo che Relic inserisca un'opzione di "salvataggio", e che la tavolozza usata per affrescare il panorama sia davvero ricca di colori, che inducano i giocatori a ritentare attuando strategie alternative: se già le 15-20 missioni di *Chaos Rising* fossero all'altezza dell'ultima missione di *Dawn of War II*, con tutti i suoi colpi di scena e obiettivi, saremmo degli Space Marine molto felici. In questo senso, il fascino del Male può aggiungere sapore alla sfida, perché non si tratterebbe solo di sconfiggere un nemico esterno, ma anche di soggiogare un istinto primordiale che ha origine dentro noi stessi, e vincere la tentazione della strada rapida, ma moralmente sbagliata. Manipolare lo spirito, invece che pianificare il conflitto potrebbe, dunque, rivelarsi la novità in grado di imprimersi nella memoria più di qualunque altro passo compiuto sul campo di battaglia. Una delle più antiche ferite dell'universo di "Warhammer 40.000" sta per riaprirsi, lacerando gli ultimi brandelli della civiltà umana, questa volta dilaniata dall'interno: il bello è che saremo noi a decidere l'esito finale di questa battaglia! GIOCHI COMPUTER

# Le migliori colonne sonore dei videogiochi

Su PC, ci accompagnano nelle incursioni in territorio nemico, nella conquista di favolosi imperi oppure nella risoluzione di enigmi intricati, ma spesso sono al nostro fianco anche nella vita reale, ricordandoci in ogni momento le nostre atmosfere da sogno preferite: sono le colonne sonore. Partiamo insieme ai nostri **RdE** e **Carlito Brigante** per un viaggio tra gli spartiti e i compositori che sono entrati nei cuori di tutti i videogiocatori!

**MUSICA d'accompagnamento, d'atmosfera, da sogno o da incubo: il mondo dei videogiochi ci ha abituati piuttosto bene dal punto di vista delle colonne sonore.**

Sicuramente, vi sarà capitato di associare molti momenti della vostra vita a brani tratti da un titolo che avete amato. Magari vi sarà anche successo di buttar giù una compilation con i vostri pezzi preferiti, per ascoltarli in automobile o in cuffia la sera, prima di dormire: siamo sicuri che almeno un paio di questi erano stati pescati da uno dei tanti giochi che avete consumato con passione.

Si parla sempre più spesso dei videogiochi come forma d'arte e gran parte del merito è dovuto alle rispettive colonne sonore; serve a poco, dunque, ribadire l'importanza delle musiche nella loro valutazione. Da anni le case di sviluppo si muovono in questa direzione, con lo scopo di offrire agli utenti un'esperienza appagante anche nel

**MUSICA ANALOGICA E MUSICA DIGITALE**
La differenza principale fra i due metodi di cattura risiede nella loro conversione: nell'audio digitale, il segnale di base viene convertito in impulsi elettrici. Il vantaggio sta nella possibilità di creare copie infinite dello stesso brano senza alterare la qualità della prima conversione. Lo svantaggio è invece dovuto a una riduzione dello spettro sonoro che compone l'audio. Non stupitevi, dunque, se sentirete qualcuno decantare ancora oggi le superiori doti del vinile: almeno sulla carta, ha ragione lui!

**VIDEOGAME MUSIC DATABASE**
Videogame Music Database (**http://vgmdb.net**) è un'enciclopedia gratuita e costantemente aggiornata delle varie colonne sonore dei videogiochi. Ogni voce è corredata da una lista delle tracce, informazioni utili di vario tipo e, in alcuni casi, da link diretti all'acquisto dell'opera. Se state cercando un titolo in particolare, questo è il posto giusto per voi.

**Inon Zur e Jesper Kyd: due modi di fare musica a confronto. Del primo ricorderete i lavori legati alla saga di *Hitman*. Il secondo è famoso soprattutto per *Crysis*, *Fallout 3* e *Baldur's Gate II*.**

comparto sonoro. Si viene così a creare una sorta di "dimensione parallela" agli ascolti più tradizionali, che abbraccia tutta la musica nata con il solo scopo di accompagnare i videogiochi. Una dimensione che raccoglie milioni di ascoltatori in tutto il mondo e che giornalmente raduna decine di musicisti che ripropongono (sui siti più disparati o direttamente dal vivo) la loro versione dei brani più significativi. Una dimensione che, ormai, non ha più nulla da invidiare all'universo cinematografico.

L'aumento d'importanza dell'aspetto musicale ha dunque mosso gli investimenti del settore in quella direzione. Questo fatto, unito agli enormi progressi tecnologici, fornisce oggi agli artisti una serie infinita di mezzi utili a sfogare la loro creatività. Una creatività che passa, in fase di composizione e di produzione, inevitabilmente attraverso l'uso del PC. Parlando di colonne sonore da videogioco parliamo, dunque, necessariamente di musica digitale.

## Strumenti reali e strumenti virtuali

C'era una volta il midi, e... continua a esserci. Abbreviazione per Musical Instrument Digital Interface, è il protocollo di comunicazione che ha rivoluzionato il modo di creare e riprodurre musica digitale.

Provate a immaginare il linguaggio midi come una sorta di manuale d'istruzioni contenente, fra le altre cose, dati relativi all'altezza, alla durata e all'intensità di ogni singola nota. Questa mole d'informazioni viene data in pasto allo "strumento virtuale" (sia esso un circuito integrato nella vostra scheda audio o un sintetizzatore dedicato) che ne elaborerà le informazioni e cercherà di emulare le caratteristiche di uno strumento vero e proprio, secondo le dritte fornitegli in fase di programmazione/composizione. Questo vero e proprio "linguaggio musicale" viene tuttora utilizzato nella musica digitale professionale da tutti coloro che trovano nella sua versatilità e comodità d'uso un alleato potentissimo.

Una proposta alternativa al midi nella creazione di colonne sonore, già in voga all'inizio degli Anni '90, consiste nel pre-registrare la musica con campionatori professionali o magari con strumenti veri e propri. È l'equivalente, a livello audio, delle scene pre-renderizzate in computer grafica. Inizialmente si scelse di riversare la musica così registrata come tracce audio sul CD di gioco, ottenendo perciò una colonna sonora di gran qualità indipendentemente dalla scheda audio

**MUSICA DINAMICA**
I programmatori/compositori Land e McConnell stupirono tutti quando, nel 1991, con *Monkey Island 2*, presentarono il primo sistema di "musica interattiva" targato LucasArts: l'iMuse. Il concetto era semplice: fare in modo che i brani rispondessero in modo dinamico agli eventi presenti sullo schermo. Un sistema già accennato nella saga di *Wing Commander* su Amiga e qui portato al livello successivo. La proposta ebbe un successo enorme e oggi la musica dinamica è uno standard consolidato in tutte le grandi produzioni.

dell'utente. La riproduzione da CD comportava, tuttavia, una serie di svantaggi dovuti alla tecnologia dei lettori dell'epoca (tracce che saltavano, lunghe pause a fondo canzone, eccetera) che ne scoraggiarono l'uso. Una soluzione a questo problema, oggi divenuta standard, fu escogitata con la compressione delle tracce audio in appositi file. Installati nella cartella insieme al gioco, questi file vengono mandati poi in streaming, cioè decompressi e processati in tempo reale dalla vostra scheda audio.

Le due soluzioni digitali di cui abbiamo parlato (midi e musica pre-registrata) convivono ancora oggi pacificamente nella fase di composizione delle colonne sonore.

## Questione di stile

Con il variare dell'estrazione, delle influenze e del carattere, un musicista può avere diversi approcci alla composizione di una colonna sonora per videogiochi. Un creativo dell'elettronica come Jesper Kyd (*Assassin's Creed, Hitman*) preferirà sperimentare con i suoni fino a trovare un risultato che lo soddisfi e lo incuriosisca, mentre un artista più posato e razionale come Inon Zur (*Crysis, Fallout* 3) sceglierà di entrare nella testa del videogiocatore per capire quali emozioni debbano essere trasmesse dalla sua musica. Molto dipende anche dal budget a disposizione: la possibilità di assoldare un'orchestra da cento e passa elementi avrà un certo peso, mentre il ricorso ai campioni porterà inevitabilmente a conclusioni diverse. Anche il genere musicale richiesto per il gioco influisce sulla composizione. Alcuni generi, infatti, (solitamente i più pesanti) impongono un incastro di note particolare che faccia "respirare" tutti gli strumenti nel mix, e ciò ovviamente spinge le scelte dell'autore verso un approccio meno impulsivo e più ragionato. In definitiva, possiamo affermare che non esiste una precisa convenzione circa la composizione di temi e colonne sonore da videogioco. Ogni artista affronta l'esperienza in modo personale. Gli unici limiti sono dettati dalle esigenze di produzione (è chiaro che non sentirete mai della musica rap durante la morte di uno dei co-protagonisti del gioco, anche se l'idea potrebbe solleticare le menti più contorte) e, naturalmente, dalla creatività dell'autore.

### L'ARSENALE DELL'ARTISTA DIGITALE

Due importanti punti di riferimento per la composizione di musica digitale sono il sintetizzatore e il sequencer. Il primo è uno strumento capace di creare suoni non presenti in natura, o di imitare quelli esistenti utilizzando dei campioni. Il secondo rappresenta, invece, un modo comodo di manipolare il sintetizzatore: la sua funzione più importante è quella di automatizzarne i controlli (volume, panning, eccetera), permettendo all'artista una maggiore libertà di movimento in fase di composizione.

## Le nostre preferite

Finora abbiamo gettato un timido sguardo all'interno del vasto mondo della composizione "da videogioco". L'ultima parola, però, spetta al prodotto finale. Per questo motivo, abbiamo preparato per voi tre classifiche delle musiche che più ci hanno colpito ed emozionato nell'arco della nostra "carriera" di videogiocatori.

Cercheremo di spiegarvi perché ci sono piaciute e i motivi per cui dovreste ascoltarle anche voi. Troverete nomi importanti e artisti meno conosciuti, legati a grandi titoli. Ci sarà, soprattutto, musica di grande spessore e qualche sorpresa che vi farà ripensare al passato con una punta di nostalgia. Nello stilare le nostre "graduatorie" abbiamo considerato, per prima cosa, l'importanza dell'originalità del lavoro proposto. Il secondo criterio riguarda, invece, l'incidenza della colonna sonora, ovvero come interagiscono le musiche con quanto si vede sul monitor. Risultano adeguate all'esperienza? Terzo e ultimo criterio è la pertinenza: tratteremo, cioè, di giochi che siano caratteristici dell'universo PC.




### MISSING IN ACTION

Questi sono alcuni dei giochi le cui colonne sonore sono state escluse (per motivi di ridondanza di genere e autore, o semplicemente di spazio) e che tuttavia meritano un ascolto attento: *Age of Empires, Baldur's Gate, Battlefield 1942, Dreamfall: The Longest Journey, Doom, Fantasy General, Full Throttle, Grim Fandango, Icewind Dale, Medal of Honor: Allied Assault, Neverwinter Nights, Star Wars: KOTOR, Splinter Cell: Chaos Theory, Tomb Raider, Fantasy General*

### BASI MIDI

Siete dei musicisti in cerca di basi su cui suonare, tratte dal mondo dei videogiochi? O magari dei puristi che vogliono riascoltare qualche gloria del passato (remoto) in versione originale? Nessun problema: su **www.vgmusic.com** siete sicuri di trovare la canzone che state cercando, rigorosamente in formato midi.

# Cinque grandi colonne sonore del passato (1990 – 2000)

## 5 Alone in the Dark: The Trilogy

**(Infogrames, 1997 – autori: P. Vachey, J. L. Escalant, F. Mentzen – genere: misto)**

Il termine survival horror è, nell'immaginario collettivo, sinonimo della saga *Resident Evil*. Non sono in molti a sapere che il sentiero per Redfield e soci fu tracciato qualche anno prima dal signor Edward Carnby, "detective dell'occulto" creato da Infogrames nel lontano 1992 e riproposto nel cofanetto di I-Motion cinque anni dopo. Un forte sperimentalismo basato su radici folcloristiche è il tratto distintivo delle tre colonne sonore di *Alone in the Dark: The Trilogy*. Ognuno degli autori riesce a cogliere perfettamente lo spirito del gioco: musiche soffocanti e torbide nel primo, lovecraftiano capitolo; più melodiche e fortemente tradizionaliste nel secondo; un'aria omaggiante del filone "spaghetti western" nel terzo. Notevoli anche i tributi alla tradizione classica e operistica, con alcuni curiosi riarrangiamenti che non mancheranno di stupirvi. Il prodotto finale è estremamente interessante e merita sicuramente un ascolto attento.
**Brani memorabili:** "In the eye of the storm" (*AitD 1*), "Don't Despair" (*AitD 2*), "Indians" (*AitD 3*).

## 4 MechWarrior 2: 31st Century Combat

**(Activision, 1995 – autori: G. Alper, J. Hwang – genere: techno/tribale)**

*Mechwarrior 2* è ancora marchiato a fuoco nelle menti e nei cuori di molti videogiocatori appassionati di combattimenti tra robot (i mech del titolo). Grafica pionieristica, interfaccia estremamente coinvolgente e una tremenda sensazione di onnipotenza caratterizzano il prodotto targato Activision. La colonna sonora ha ricevuto pareri unanimi nella sua consacrazione a capolavoro. Di fatto, non solo era una spanna avanti alla sua epoca, ma continua a reggere con dignità la prova del tempo. Le singole tracce sono uno specchio perfetto dello stile del gioco: eteree e furtive nelle missioni di ricognizione, epiche e aggressive nei combattimenti su larga scala. Il lavoro di Alper e Hwang rimane tuttavia gradevole anche al di fuori del gioco e si guadagna facilmente un posto sul nostro piccolo scaffale dei preferiti.
**Brani memorabili:** "The rite of exile", "Wolf trial 1", "Arkham bridge".

## 3 Quake

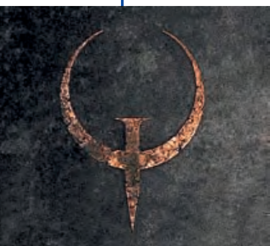
**(id Software, 1996 – autore: T. Reznor – genere: dark ambient/industrial)**

Di *Quake* è già stato scritto praticamente tutto. Indiscusso caposcuola nel genere degli sparattutto 3D, sono ancora oggi tangibili

### DIRETTAMENTE DAL CD

Le colonne sonore di alcuni dei titoli qui proposti presentano tracce audio incluse nel CD di gioco, che possono essere ascoltate semplicemente inserendo quest'ultimo in un qualsiasi lettore multimediale. Inoltre, le musiche di *TFX* sono disponibili gratuitamente (e per consenso dell'autore) al seguente indirizzo: **http://files.exotica.org.uk/?file=exotica/media%2Faudio%2FUnExoticA%2FGame%2FLeitch_Barry%2FT_F_X_CDDA.lha**

## TRENT REZNOR



Trent Reznor è un chitarrista, cantante e compositore statunitense, fondatore del famoso gruppo rock Nine Inch Nails. Il suo particolarissimo stile è una combinazione di musica elettronica, rock e metal, che usa per creare atmosfere angoscianti e sinistre. Un applauso a id Software per aver scelto questo talentuoso musicista come responsabile della colonna sonora di *Quake*.



**Trent Reznor, leader storico dei Nine Inch Nails, ha composto e arrangiato da solo le musiche di *Quake*.**

## SCELTE INASPETTATE

In un periodo dominato dalla musica pre-registrata e dal formato midi, Epic Games scelse di sperimentare una soluzione alternativa: il tracker. Il nome deriva dal programma Ultimate Soundtracker, sviluppato nel 1987 per Commodore Amiga e divenuto ben presto il capostipite di una generazione di software (molto popolari e tuttora in uso) che consentono di arrangiare e sequenziare musica sfruttando campioni divisi su diversi canali. Su PC il suo uso è stato inizialmente scoraggiato dallo speaker monofonico e dalle prime schede Sound Blaster, che utilizzavano un solo canale audio (contro i quattro dell'Amiga). La scelta di Epic si rivelò perciò piuttosto coraggiosa e inaspettata. I vantaggi principali del tracker sono una dimensione estremamente ridotta dei file, una migliore implementazione della musica dinamica e una qualità superiore al formato midi.




**Renoise è un tracker di terza generazione pensato per i sistemi operativi più diffusi. Ulteriori informazioni su www.renoise.com**

l'influenza e la portata di questo gotico delirio di id Software. Ad accompagnare le follie degli sviluppatori John Carmack e John Romero abbiamo una colonna sonora penetrante e demoniaca, scritta e arrangiata dallo storico leader dei Nine Inch Nails, Trent Reznor. L'impressione è quella di vagare al buio in territori antichi e dimenticati da Dio, in una sensazione di disagio costante. Le pareti di marmo umido e i corridoi corrosi dal tempo respirano di una sottile angoscia, nascondendo agghiaccianti presagi: questo è il superbo risultato ottenuto da Reznor all'interno del gioco. La colonna sonora contribuisce a irrobustire un'esperienza terrificante con delle musiche perfide e angoscianti. Un'opera forse non adatta a tutti i palati, ma indubbiamente brillante e originale.
**Brani memorabili:** "Main Theme", "Parallel Dimensions", "Damnation".

## 2 TFX: Tactical Fighter Experiment

**(Digital Image Design, 1993 – autore: B. Leitch – genere: elettronica/strumentale)**
Brillante simulatore di volo da combattimento targato DID, *TFX* viene spesso considerato il fondatore dell'eredità raccolta da Jane's e Microprose, e a ragione: grafica ad alta risoluzione (per l'epoca), visuale dal cockpit interattiva e modelli di volo accurati. Un vero pioniere. Ad accompagnare un prodotto così ben confezionato non potevano mancare delle musiche all'altezza del compito. Barry Leitch si distingue per il notevole estro compositivo e per la brillante padronanza dei sintetizzatori. Ogni brano incluso in *TFX* è, letteralmente, un viaggio, e si adegua perciò perfettamente a un simulatore di volo. Lo stile è variegato: rimane una forte componente di base elettronica, ma Leitch non si risparmia minimamente, muovendosi con scioltezza dalla fusion alla musica sinfonica, dall'ambient al pop strumentale, sempre con grande stile e passione. I risultati sono sorprendenti.
**Brani memorabili:** "Maritime", "Anti-armour", "Close Air Support".

## 1 Unreal

**(Epic Games, 1998 – autori: A. Brandon, M. van den Bos – genere: elettronica/ambient)**
Indiscusso gioiello del suo tempo, *Unreal* è uno sparatutto dalla trama molto semplice: impersoniamo il "Prigioniero 849" a bordo della Vortex Rikers, un'astronave da trasporto che si schianta su un pianeta sconosciuto. Unica missione: la sopravvivenza. Così come il gioco, anche la colonna sonora ci racconta storie di un mondo alieno e ostile, di antiche tribù oppresse, di una fuga impossibile. Parla, soprattutto, di solitudine. È difficile tenere il conto dei diversi generi musicali usati dai due autori: ogni livello presenta un'atmosfera particolare e le musiche si appoggiano a differenti scuole per trasmettere una vasta gamma di emozioni. *Unreal* è stato un'esperienza indimenticabile, e per molti versi lo è ancora oggi. La colonna sonora non è indirizzata solo ai nostalgici, ma a chiunque apprezzi la buona musica, indipendentemente dal genere.
**Brani memorabili:** "Main Title", "Dig", "Flight castle".



# Dieci grandi colonne sonore di oggi (2000 – 2009)

## 10 Stronghold

**(Firefly Studios, 2001 – autore: R. Euvino – genere: strumentale/folk)**

Fra gli appassionati di giochi strategici e gestionali, molti ricordano *Stronghold*, il "simulatore di castelli" sviluppato nel 2001 da Firefly Studios. Vista l'ambientazione, la colonna sonora deve suonare abbastanza "medievale" da risultare convincente. L'incarico viene affidato a Robert Euvino, un compositore talentuoso che meriterebbe uno spazio maggiore nella scena delle grandi produzioni. Euvino è attento alle esigenze del giocatore e cerca di non invaderne gli spazi con musiche eccessivamente elaborate. Preferisce, piuttosto, temi semplici e caratteristici, dimostrando che non sempre servono armonie sofisticate per creare un bel lavoro. Capisce soprattutto l'importanza della dinamica e delle pause, un aspetto decisivo all'interno della composizione. Il risultato finale è un prodotto dal sapore antico, con alcune tracce veramente notevoli.

**Brani memorabili:** "Sad Times", "Under an old tree", "Journeys".

## 9 Painkiller

**(People Can Fly, 2004 – autore: M. Czartynski – genere: heavy metal)**

Sviluppato nel 2004 dai ragazzi di People Can Fly, *Painkiller* si basa su tre semplici regole: punta, spara, ricarica. Niente missioni secondarie, nessuno sviluppo eclatante nella trama, solo un lunga e devastante carneficina di demoni. Ed è dannatamente divertente. Ad accompagnarci in questo mondo "fatato", abbiamo una colonna sonora brutale e adrenalinica. Non fatevi ingannare dai timidi accenni ambient che sentirete nelle rare fasi di esplorazione: la musica di *Painkiller* ha un cuore pulsante di metallo. I riff di chitarra sono di una potenza spaventosa e vi spingeranno ad andare avanti ben oltre la ripetitività delle meccaniche di gioco. La compagnia perfetta per fare strage di demoni in manicomi criminali abbandonati. Consigliata a tutti gli amanti del metal.

**Brani memorabili:** "Playing the Tarot", "Fire in the hole", "Me versus the underworld".

### WILLIAMS E VANGELIS

Quando si parla di "musica da fantascienza", due nomi importantissimi vanno fatti subito: John Williams ("Star Wars") e Vangelis ("Blade Runner"). Il primo rappresenta il trionfo dei temi orchestrali che riescono a essere tanto orecchiabili, quanto sofisticati. Il secondo, invece, si appoggia stilisticamente all'uso dei moog (sintetizzatori divenuti famosi negli Anni '70) per creare situazioni sonore sperimentali. Questi due autori hanno avuto un'influenza tremenda anche sul mercato dei giochi di fantascienza.

### TRIBUTO A GERALT

Una menzione speciale meritano i brani del CD "Inspired by", incluso nella *Enhanced Edition* di *The Witcher* (2008): un tributo di vari artisti all'opera di Skorupa e all'universo di Geralt di Rivia. Un valore aggiunto notevole per la "nuova" edizione, vista anche la qualità generale delle tracce proposte.



*The Witcher* è un gioco estremamente evocativo e lo stesso può dirsi della sua colonna sonora.

## 8 Mass Effect

**(BioWare e Demiurge, 2008 – autori: J. Wall/ vari – genere: elettronica/orchestrale)**

*Mass Effect*, l'eccellente GdR d'azione di BioWare, ci mette nei panni del comandante Shepard, inviato a esplorare la galassia a bordo dell'astronave SSV Normandy. L'influenza di Vangelis nello studio della colonna sonora è senz'altro imponente, ma Wall e i suoi riescono ad aggiungere comunque una buona dose di personalità. L'uso dei moog (sintetizzatori divenuti famosi negli Anni '70) è raffinato: ogni "synth" racconta una storia diversa e gli intrecci melodici sono estremamente sofisticati. Oltre alla componente elettronica, non manca un compendio sinfonico di gran classe: in brani come "Final Assault" e "Breeding Ground", infatti, la sezione orchestrale accompagna gloriosamente i momenti più carismatici del gioco. Wall e soci sono riusciti brillantemente a catturare lo spirito della corrente "eterea" dello sci-fi cinematografico, regalando ai giocatori una colonna sonora che riesce a proporre un omaggio fresco e ispirato.

**Brani memorabili:** "Mass Effect Theme", "Uncharted Worlds", "Final Assault".

## 7 The Witcher

**(CD Projekt RED, 2007 – autori: A. Skorupa, P. Blaszczak – genere: folk/ orchestrale)**

Uscito sul finire del 2007, *The Witcher* è un GdR dalla trama profonda, dalle atmosfere suggestive e dall'accattivante sistema di scelte multiple. Il gioco ha un tono maturo e così anche le sue musiche. L'esperienza dei due autori si concretizza in una colonna sonora ben studiata e ragionata, che omaggia per molti versi l'Howard Shore de "Il Signore degli Anelli". Anche qui abbiamo ampi paesaggi campestri, grotte, laghi e catacombe, picchi innevati e lunghe distese primaverili. Le musiche devono muoversi inseguendo il panorama e assecondando la sensazione di trovarsi perennemente in viaggio. Inutile dire che riescono splendidamente nello scopo. Una colonna sonora epica e irrequieta che non dovete farvi mancare.

**Brani memorabili:** "River of life", "The lesser of two evils", "Dusk in northern kingdom".

### DISTRIBUZIONE DIGITALE

Per acquistare le vostre colonne sonore preferite, vi consigliamo di sfogliare il catalogo su **www.sumthing.com**. I file sono in formato MP3 a 192 Kbps e sono scaricabili anche separatamente.

## 6 Mirror's Edge

**(Digital Illusions CE, 2008 – autore: M. "Solar Fields" Birgersson – genere: elettronica/ambient)**

*Mirror's Edge* ci mette nei panni di Faith, la nuova e agile eroina di EA e Digital Illusions CE, corriere acrobatico che sfida altezze vertiginose per consegnare importanti informazioni. A farla da padroni in questo ottimo, seppur breve gioco d'azione, sono la frenesia e gli ampi spazi. EA affida la colonna sonora al polistrumentista e compositore svedese Magnus Birgersson, conosciuto con lo pseudonimo di "Solar Fields". Talentuoso e dallo stile unico, Birgersson ci accompagna durante tutto il gioco con delle musiche indefinite ed eteree. Morbide e rilassate nelle fasi esplorative, più incalzanti durante gli inseguimenti, le composizioni di Solar Fields sono sempre di grande respiro, spaziose e fresche. Un ottimo lavoro che speriamo porti all'artista una fama ulteriore e ben meritata.

**Brani memorabili:** "Main Menu Theme", "Flight", "Still Alive".

## 5 Crysis

**(Crytek, 2007 – autore: I. Zur – genere: tribale/orchestrale/ambient)**

Sviluppato nel 2007 da Crytek, *Crysis* è un nuovo punto di riferimento per il genere sparatutto. Eccelle sotto una miriade di aspetti, e le musiche sono tra questi. Inon Zur gioca splendidamente le sue carte: sa quando spronare il giocatore e come muoversi seguendo la trama. L'intreccio di generi diversi è uno dei suoi tratti più felici, e diventa evidente nel brano intitolato "The Nexus". L'apertura è tipicamente ambient, con i sintetizzatori a farla da padroni. A 0:30 parte l'orchestra, con una sezione ritmica maestosa e gli archi spiccati a trasudare quel senso di epicità imprescindibile per un gioco di questo calibro. Dopo un po', la traccia si calma

### COLLEGAMENTI DIRETTI PARTE PRIMA

*Stronghold*: **http://stronghold.heavengames.com/fair/interviews/shmusic**
*Painkiller* (anteprima di "The Painkiller"): **www.bysmitty.com/Soundtracks/Painkiller/Painkiller%20-%2001%20-%20The%20Painkiller.mp3**
*Mass Effect* (anteprima): **http://store.bioware.com/products/mass_effect/soundtrack.html**
*The Witcher* (alcuni brani): **www.myspace.com/adamskorupapawelblaszczak**
*Mirror's Edge* (anteprima di "Still Alive"): **www.lastfm.it/music/Lisa+Miskovsky/_/Still+Alive+(The+Theme+from+Mirror's+Edge+Radio+Edit)**
*Crysis* (anteprima di "Sometimes you lose"): **www.lastfm.it/music/Inon+Zur/_/Sometimes+You+Lose**
*Beyond Good & Evil*: **www.stormeffect.com/beyond/**
*Silent Hill 2* (anteprima): **www.amazon.com/gp/recsradio/radio/B00005NO3D/ref=pd_krex_listen_dp_img?ie=UTF8&refTagSuffix=dp_img**
*Fahrenheit* (anteprima di "Lucas Main Theme"): **www.lastfm.it/music/Angelo+Badalamenti/_/Lucas'+Main+Theme**
*TES III – Morrowind* (anteprima): **www.directsong.com/index.php#/shop/product/MW101b**

nuovamente e lascia maggiore spazio a sonorità prettamente industrial: il pezzo "respira" insieme allo scenario e questo ingigantisce drasticamente il fattore immersione. Lo splendido tema principale è accennato in molti dei brani presenti, contribuendo a una solida coerenza stilistica dell'opera. Imponente.
**Brani memorabili:** "First Light", "Sometimes you lose", "Terminal".

## 4 Beyond Good & Evil

**(Ubisoft, 2003 – autore: C. Héral – genere: ambient/vario)**
Sviluppato e distribuito da Ubisoft sul finire del 2003, *Beyond Good & Evil* racconta le vicissitudini di Jade, una fotoreporter investigativa sulle tracce di una cospirazione aliena. Per una serie di sfortunate coincidenze, il gioco non ha venduto molto, mancando la popolarità che invece a nostro avviso merita. La cura e la passione spese in *Beyond Good & Evil* sono evidenti ascoltandone la colonna sonora. Già dal tema principale ("Home sweet home") Christophe Héral ci culla con una melodia ispirata, che apprezzeremo a più riprese durante l'arco di tutta l'avventura. Il resto dell'opera è composto principalmente da un ambient di alta classe, anche se non mancheranno sorprese capaci di stupirci, come le singolari "Funky Bar" e "Propaganda". In definitiva, una colonna sonora di grande spessore, che consigliamo vivamente.
**Brani memorabili:** "Home sweet home", "Thoughtful reflections", "Propaganda".

## 3 Fahrenheit

**(Atari, 2005 – autore: A. Badalamenti – genere: sinfonica/strumentale)**
*Fahrenheit* è un'avventura particolare e originale, scritta e diretta da David Cage (fondatore di Quantic Dream) nel 2005. La colonna sonora propone alcuni brani ripresi da diversi artisti più o meno noti. Il cuore dell'esperienza è tuttavia rappresentato dal tratto mistico, dall'esoterico: la scelta di Cage per la composizione della partitura originale ricade, perciò, sul genio di Angelo Badalamenti, il cui curriculum ("Twin Peaks", "Inland Empire") non necessita di presentazioni. Il toccante spartito composto dall'autore statunitense incontra splendidamente la natura di "film interattivo" propria di *Fahrenheit*. Il taglio cinematografico è evidente anche nelle musiche e già dalle prime note accennate nel menu ("Main Theme") sappiamo di trovarci di fronte a un prodotto di grande carattere. Le prime impressioni vengono confermate procedendo nel gioco: i temi di Badalamenti sono uno più bello e ispirato dell'altro. Riescono a catturare splendidamente ogni singola sfumatura dell'avventura e il risultato finale è superlativo. Imperdibile.
**Brani memorabili:** "Main Theme", "Suspense", "Carla's Main Theme".

## 2 Silent Hill 2

**(Konami, 2001 –autore: A. Yamaoka – genere: j-rock/industrial)**
Fin dal suo debutto, la saga di *Silent Hill* si è contraddistinta per le atmosfere cupe e cariche di oppressione. Trasporre questo su spartito in modo convincente non è per niente facile. Konami ha affidato il compito al giovane Akira Yamaoka, un chitarrista/compositore allora emergente. Il lavoro svolto nel primo capitolo è certo notevole, ma è con *Silent Hill 2* che l'artista giunge a piena maturazione. L'uso del rumore in forma percussiva è l'arma preferita di Yamaoka, ma è nel melodico che il musicista eccelle: indimenticabile l'apertura di "Theme of Laura (reprise)", che pennella con spietata malinconia l'addio di uno dei personaggi più tormentati. *Silent Hill 2* è un'esperienza schiacciante: questa colonna sonora, oltre a essere un valido complemento del gioco, offre delle tracce robuste che meritano a pieno titolo un ascolto separato.
**Brani memorabili:** "Theme of Laura", "Theme of Laura (reprise)", "Promise".

### DIRETTAMENTE DAL TRAILER

Il brano più conosciuto della colonna sonora di *Mirror's Edge* è sicuramente "Still Alive" (da non confondersi con l'omonima canzone di *Portal*). Interpretato dalla cantante svedese Lisa Miskovsky, ci ha accompagnato durante i vari trailer che hanno preceduto l'uscita del gioco. Il pezzo ha avuto un successo tale, che EA ha deciso di pubblicare "Still Alive – the Remixes", un CD contenente il brano originale più altri cinque riarrangiamenti dello stesso.

## 1 The Elder Scrolls III: Morrowind

**(Bethesda Softworks, 2002 – autore: J. Soule – genere: orchestrale)**
L'abilità e la classe dimostrate da Jeremy Soule nella composizione di temi orchestrali sono tuttora ineguagliate nel mondo dei videogiochi per PC. La particolarità del suo stile emerge con forza nel terzo capitolo della famosa saga GdR targata Bethesda. "Call of magic" (conosciuta anche come "Nerevar Rising" nella versione rimasterizzata) è probabilmente uno dei temi d'apertura più significativi ed evocativi mai composti per computer. Non solo. Il resto delle musiche ci accompagna per l'immensa mappa di gioco, catturando l'essenza delle diverse ambientazioni con brani originali e delicati. L'ambient "alla Soule", infatti, non è mai scontato e riesce a catturare il giocatore senza ricorrere all'abuso di musica elettronica tipico di altri titoli. Una colonna sonora da fuoriclasse che eccelle sotto tutti i punti di vista, meritandosi così un inevitabile primo posto.
**Brani memorabili:** "Nerevar Rising", "Peaceful waters", "Over the next hill".

### IL POTERE DEL SILENZIO

Un elemento determinante nel sonoro di *Silent Hill 2* è l'uso mirato del silenzio, un'arma potente e talora trascurata da altri compositori. Il gioco ci mette spesso in situazioni claustrofobiche e di grande tensione: Akira Yamaoka ne trae subdolamente vantaggio e spesso sceglie di non dire assolutamente nulla, alimentando così le paure del giocatore.



## INDIPENDENTI

Addentrandoci nel territorio dei giochi "indipendenti", due piccoli gioielli ci lasciano stupiti: sono le colonne sonore di *Braid* e *World of Goo*. La prima è eterea, sognante, malinconica. Gli stili dei quattro autori (Jami Sieber, Shira Kammen, Cheryl Ann Fulton) si compensano alla perfezione, creando un prodotto unico ed estremamente toccante, che accompagna l'ascoltatore ben oltre la fine del gioco. La seconda è più incalzante e spensierata, ma comunque raffinatissima. Si sentono alcune autorevoli influenze nello stile di Kyle Gabler, il "papà" del gioco: spiccano soprattutto i nomi di Danny Elfman (il compositore storicamente associato ai film di Tim Burton) e Astor Piazzolla (il cui "Libertango" ha influenzato la stesura della prima traccia). Due prodotti, in definitiva, curati e ispirati ogni oltre aspettativa: da non perdere.
Disponibili gratuitamente:
**http://braid-game.com/news/?p=578**
**http://kylegabler.com/WorldOfGooSoundtrack/**






*Braid* e *World of Goo* sono due rompicapi brillanti. Le loro colonne sonore sono degne di produzioni ben più grandi e per questo ci hanno colpito oltre ogni aspettativa.

# I cinque temi più belli

**UNA sezione a parte meritano i migliori temi legati al mondo dei videogiochi.**

Per "tema" intendiamo quella melodia che caratterizza un brano e che svolge un ruolo di punta all'interno dello stesso, identificandolo. I criteri selettivi sono gli stessi di prima, con un'aggiunta: il tema (o il brano che lo contiene) dovrà, sopra ogni altra cosa, richiamare subito alla mente il gioco cui si riferisce. Naturalmente, i temi compresi in una colonna sonora già trattata non sono stati considerati nuovamente.



Duke Nukem 3D

## 5 The Secret of Monkey Island – "Main Theme"

**(LucasArts 1990 – autore: M. Land – genere: musica caraibica)**

*"Wow, un secchio di fango! Ed è mio, tutto mio!"*

La saga di *Monkey Island*, brillante e bizzarra nel suo umorismo surreale, ha conquistato ben presto il cuore dei videogiocatori di tutto il mondo, contribuendo pesantemente al boom delle avventure grafiche che hanno saturato il mercato sul finire degli Anni '80. Le peripezie del "temibile pirata" Guybrush Threepwood sono tuttora oggetto di culto fra gli appassionati e stanno conoscendo nuova gloria attraverso la serie *Tales of Monkey Island* (di TellTale Games) e il remake *The Secret of Monkey Island Special Edition*. Nonostante si sia perso il conto degli arrangiamenti proposti nel corso del tempo, la scelta come miglior tema della serie ricade sulla versione CD del primo capitolo: sarà per il fascino dell'originale, sarà perché è quella che meglio rende l'atmosfera "piratesca" tipica della saga, ma questa versione rimane ai nostri occhi insuperata (anche se la versione "super lusso" del remake dice la sua). La cura per la composizione e il suo valore storico rendono questo brano un'ottima apertura per una saga immortale.

### IL CONTRIBUTO DEI FAN

Su **www.ocremix.org** potrete ascoltare i temi più popolari del mondo dei videogiochi, suonati e riarrangiati dai fan sparsi per il mondo. Il risultato è spesso lontano anni luce dal tema originale, ma ciò non è necessariamente un male: molti dei lavori sono infatti di ottima fattura e vi consigliamo caldamente di farci un salto.



Guybrush Threepwood, un temibile pirata. L'immagine è presa dalla *Special Edition*, uscita lo scorso luglio. La nuova versione comprende, fra le altre cose, musiche ri-registrate e rimasterizzate.

## 4 Command & Conquer: Red Alert 3 – "Hell March 3"

**(EA Los Angeles, 2008 – autore: F. Klepacki – genere: metal sinfonico)**

Mai autore fu più legato a una serie di quanto Frank Klepacki non lo sia all'universo di *Red Alert*. Il suo tema più famoso è sicuramente "Hell March", scritto nel 1996 per il primo gioco della saga. L'idea era quella di comporre "un pezzo rock al suono di stivali militari": il brano divenne ben presto popolarissimo, sia per la potenza sprigionata dalla chitarra di Klepacki, sia per il famoso "Die Waffen – legt an!" ("Puntate, mirate!") urlato da un ufficiale tedesco, che sintetizzava l'impostazione "militaresca" del pezzo. Ciò che rende la versione di *Red Alert 3* superiore alla splendida antenata è il nuovo arrangiamento orchestrale. La chitarra elettrica continua a dominare la scena, ma il modo in cui la sezione di violini s'intrufola e si incastra con lo storico riff di Klepacki è puro genio. Un'eccellente traccia che esalta tutta la bellezza dell'originale.

### GLI ALTRI ESCLUSI

Anche qui, lo spazio è tiranno. Questa è una lista dei pezzi che non ce l'hanno fatta per un pelo: *Battlefield 1942 – "Main Theme"; Diablo – "Tristram Village"; GTA IV – "Soviet Connection"; Homeworld – "Adagio per archi"; Mafia – "Main Theme"; Portal – "Sill Alive"; Resident Evil 3 – "Free from fear"; Starcraft – "Terran Theme 1".*

**COLLEGAMENTI DIRETTI PARTE SECONDA**

*The Secret of Monkey Island* – "Main Theme" **www.scummbar.com/mi2/MI1-CD/01%20-%20Opening%20Themes%20-%20Introduction.mp3**
*C&C: Red Alert 3* – "Hell March 3": **www.frankklepacki.com**, in alto selezionate **projects**, poi in basso a sinistra su **Music** scorrete fino a **CnC Series**. "Hell March 3" comparirà in basso al centro su **track list**, la quarta dall'alto.
*Duke Nukem 3D* – "Grabbag": **ftp://ftp.3drealms.com/misc/grabbag.zip**
*Duke Nukem 3D* (anteprima versione Megadeth): **ftp://ftp.3drealms.com/misc/megaduke.mp3**
*Deus Ex* – "Main Theme" (anteprima, formato Ogg Vorbis): **http://en.wikipedia.org/wiki/File:Deus_Ex_-_Title_Song.ogg**
*Max Payne* – "Max Theme" (formato midi, solo pianoforte): **www.mirsoft.info/wogm_download.php?data=YTozOntpOjA7czo1OiIxMzg0OCI7aToxO2k6MTI0NzkyNjcxMTtpOjI7aTozO30=**

## 3 Duke Nukem 3D – "Grabbag"

**(3D Realms, 1996 – autore: L. Jackson – genere: hard rock)**

*"Let's rock".*

Vaporware o meno, la verità è che Duke Nukem è il personaggio più rozzo, bestiale e ferocemente anarchico mai comparso sui nostri monitor. E per questo lo adoriamo. L'hard rock "all'americana" è il genere giusto per dipingerlo e Lee Jackson riesce a creare un riff di chitarra spaventosamente potente e immediatamente riconoscibile, legandolo indissolubilmente alla figura del Duca. Nonostante vadano a Jackson tutti gli onori del merito, non possiamo scordare la superba cover realizzata da Dave Mustaine e Marty Friedman dei Megadeth, presente nella versione giapponese del loro album "Risk". Il successo di questo tributo non è dovuto soltanto alla superiore qualità del prodotto finale, quanto soprattutto all'originale arrangiamento proposto dai due chitarristi. Devastante.

## 2 Deus Ex – "Main Theme"

**(Ion Storm, 2000 – autore: A. Brandon – genere: orchestrale)**

La definizione stessa di "epico" vale tanto per il gioco, quanto per il suo tema principale. Alex Brandon replica la magia fatta con *Unreal* e ci trasporta, con un'introduzione grandiosa e solenne, nel mondo di *Deus Ex*. Un mondo scuro e futuristico, infarcito di intrighi e cospirazioni – il mondo martoriato di J.C. Denton, protagonista del gioco. *Deus Ex* è un'esperienza che va provata. Quello che possiamo affermare circa il meraviglioso tema creato da Brandon è che propone degli intrecci melodici raffinatissimi sotto una ritmica vincente. La sezione orchestrale s'incastra con l'anima elettronica caratteristica del compositore e crea una miscela unica. Inquietante e maestoso.

## 1 Max Payne – "Max Theme"

**(Remedy, 2001 – autori: K. Hatakka, K. Kajasto – genere: strumentale)**

*"Piovevano proiettili di ghiaccio, come se il cielo volesse vendicarsi sulla terra".*

Connubio perfetto fra film noir e action movie, il capolavoro di Remedy si è guadagnato ogni grammo del suo successo. Una storia lineare, ma travolgente, fa da sfondo alla lugubre caccia del detective Payne in una città massacrata dal gelo invernale. Proprio la neve è, a tutti gli effetti, la grande co-protagonista del gioco e il tema principale riesce a catturarne pienamente l'essenza. Gelido, scuro, rabbioso e malinconico. La cassa batte al tempo del cuore di Max – il pianoforte introduce il tema e, quando gli archi entrano a fare da contrappunto, la sensazione è quella di trovarsi proprio in mezzo a una tormenta. Il crescendo esplode nella parte centrale e gli strumenti sfumano piano, prima che possiamo accorgercene. Il brano è ricco di dettagli e, cosa più importante, ogni tassello è esattamente dove dovrebbe essere. Semplicemente perfetto.

## UNA LUNGA COLLABORAZIONE

Michael Land e Peter McConnell sono i due autori storicamente associati a LucasArts. I loro lavori più conosciuti riguardano la saga di *Monkey Island*, i riarrangiamenti delle musiche di John Williams su *X- Wing*, *TIE Fighter* e *Indiana Jones and the Fate of Atlantis*, per non dimenticare la splendida colonna sonora di *The Dig*. Del solo McConnell, invece, sono le musiche di *Grim Fandango* e l'ottima collaborazione con il gruppo californiano The Gone Jackals su *Full Throttle*.




**Il repertorio delle colonne sonore proposte nei titoli di LucasArts si basa su molti riarrangiamenti dei temi immortali di John Williams, pur riservando parecchie sorprese sul fronte della composizione originale.**



Deus Ex



Max Payne

# Gli autori più significativi

**STATE cercando la colonna sonora di un gioco in particolare, ma non riuscite proprio a ricordarne l'autore?**

Niente paura: abbiamo preparato per voi una lista dei compositori più importanti e influenti del mondo dei videogiochi per PC. Alcuni di loro stanno attualmente lavorando a progetti che vedranno la luce a breve: teneteli d'occhio.

## Alexander Brandon
*Deus Ex*, *Neverwinter Nights 2*, *Thief: Deadly Shadows*, *Unreal 1 e 2*, *Unreal Tournament*.
**www.alexanderbrandon.net**

## Bill Brown
*C&C Generals*, *Clive Barker's Undying*, *Return to Castle Wolfenstein*, molti titoli della serie *Tom Clancy's*, *Trespasser*.
**http://billbrownmusic.com/musicG4.htm**

## Michael Giacchino
*Black*, *Call of Duty*, la saga di *Medal of Honor*, *Lost: Via Domus*, *Turning Point: Fall of Liberty*.
**www.michaelgiacchinomusic.com**

## Jason Hayes e Matt Uelmen
*Diablo*, *Diablo 2*, *StarCraft*, *Warcraft 3*, *World of Warcraft*.
**www.musicbyjason.com/music.html**

## Frank Klepacki
*Blade Runner*, la saga di *Command & Conquer*, *Dune II*, la saga di *The Legend of Kyrandia*, *Universe at War: Earth Assault*.
**www.frankklepacki.com/**

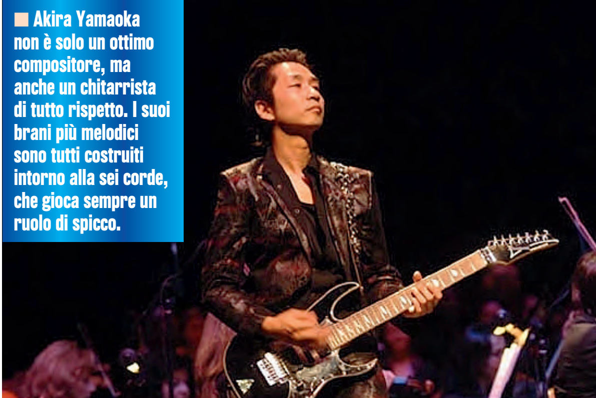
## Jesper Kyd
*Assassin's Creed 1 e 2*, *Messiah*, la saga di *Hitman*, *Kane & Lynch*, *MDK 2*, *Unreal Tournament 3*.
**http://jesperkyd.com/music_alt.php**

## Michael Land e Peter McConnell
*Afterlife*, *Day of the Tentacle*, *Full Throttle*, *Grim Fandango*, *Jedi Knight*, la saga di *Monkey Island*, *Full Throttle*, *Rebel Assault*, *Sam & Max Hit the Road*, *Star Wars: Battlefront*, *TIE Fighter*, *X-Wing*.
**www.petermc.com/Demo/index.html**

## Mark Morgan
*Descent II*, *Fallout 1 e 2*, *Planescape: Torment*, *Zork Nemesis*.
**www.markmorganmusic.com**

## Stephen Rippy
*Age of Empires I, II e III*, *Age of Mythology*.
**www.stephenrippy.com**

## Jeremy Soule
*Company of Heroes*, *Dungeon Siege I e II*, *Guild Wars*, *Icewind Dale*, *Neverwinter Nights*, *Prey*, *The Elder Scrolls III e IV*, *Star Wars: Knights of the Old Republic*, *Supreme Commander*, *Total Annihilation*, *Warhammer 40.000: Dawn of War*.
**www.jeremysoule.com**

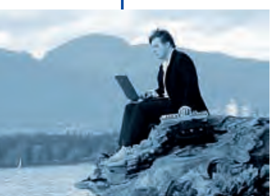

Akira Yamaoka non è solo un ottimo compositore, ma anche un chitarrista di tutto rispetto. I suoi brani più melodici sono tutti costruiti intorno alla sei corde, che gioca sempre un ruolo di spicco.

## Akira Yamaoka
*Silent Hill 1, 2, 3, 4* e *Homecoming*.
**www.akirayamaoka.net/fanlisting** (sito non ufficiale)

## Jack Wall
*Jade Empire*, *Mass Effect*, *Myst III* e *IV*.
**www.audiogang.org**

## Inon Zur
*Baldur's Gate II: Throne of Baal*, *Crysis*, *Fallout 3*, *Icewind Dale II*, *Syberia II*, *Prince of Persia: I due troni*.
**www.inonzur.com**

## JEREMY SOULE



Jeremy Soule è attualmente il compositore di colonne sonore più importante e influente dell'intero panorama videoludico. Vanta un curriculum di oltre trenta titoli e ha vinto, nel 2003, un premio della British Academy of Film & Television Arts. Nonostante la maggior parte dei suoi lavori sia composta tramite sintetizzatori, non di rado ha lavorato con orchestre prestigiose. Stando a lui: "L'orchestra è lo strumento definitivo. Penso che abbia la capacità di catturare qualsiasi emozione umana esistente". Fra le sue influenze principali abbiamo nomi importanti quali Jerry Goldsmith ("Alien") e John Williams ("Star Wars") nel mondo delle colonne sonore, Mozart e Beethoven nella musica classica. Il suo stile è fortemente influenzato dalla tradizione classica, della quale riesce a catturare gli elementi essenziali riproponendoli in un contesto più moderno. Nonostante sia uno dei compositori più impegnati della scena, si è dimostrato molto vicino alle diverse comunità online di musicisti, pubblicando un personale tributo a Nobuo Uematsu (*Final Fantasy*) su OcRemix.
Sito ufficiale: **www.jeremysoule.com**
Myspace: **www.myspace.com/jeremysoule**

## DAL VIVO

Video Games live è la più importante serie di concerti centrata sul mondo della musica nei videogiochi. Ideata e promossa da Tommy Tallarico e Jack Wall, l'iniziativa ha riscosso un successo strepitoso di critica e pubblico. Un'orchestra di tutto rispetto, diretta dallo stesso Wall, accompagna una serie di video e immagini tratte dai videogiochi più famosi. Notevole anche la cura con cui è stato studiato il coinvolgimento del pubblico: spesso, infatti, durante lo show, alcuni spettatori vengono chiamati sul palco per rivaleggiare in epici duelli a colpi di *Guitar Hero*, sempre accompagnati dall'orchestra. Ulteriori informazioni sono disponibili sul sito ufficiale **www.videogameslive.com**
Qui invece le date del tour: **www.videogameslive.com/index.php?s=dates**. Stando alla scaletta, potremmo aspettarci qualcosa in Italia già sul finire di quest'anno. Drizzate le orecchie.



### CONSIGLI UTILI
Il blog di Robert "Bobby" Prince, autore (fra l'altro) della colonna sonora di *Doom*, contiene una serie di interessanti dritte per chiunque voglia addentrarsi nell'affascinante mondo della composizione su PC. **http://bpmusic.com/getting_started_composing** (in inglese)

### LA COMBRICCOLA DI WALL




La Game Audio Networking Guild, conosciuta più semplicemente come GANG, è una comunità online che promuove la diffusione e il riconoscimento della musica nei videogiochi come forma d'arte. Fin dal suo debutto, nel 2002, il progetto di Wall è riuscito a radunare un numero impressionante di membri in giro per il mondo, mettendo in contatto alcuni fra i migliori musicisti del pianeta e pubblicizzandone i lavori. Sito ufficiale, in inglese: **www.audiogang.org**









Armato di benchmark e di giganteschi dissipatori, Alberto "Pape" Falchi seziona e analizza nel dettaglio le caratteristiche più nascoste dell'hardware per giocare. Se avete domande e suggerimenti da sottoporre al Pape redazionale, l'indirizzo e-mail è:
**albertofalchi@sprea.it**

# Hard WARE

**LINGUAGGIO MACCHINA**

**Manca poco al debutto della nuova serie di Radeon, che non è riuscita a finire in queste pagine per un soffio. Lo stesso vale per le nuove CPU di Intel, che troveranno spazio sul prossimo numero, accompagnate dalle relative schede madri. Questo mese, però, abbiamo fra le mani il più potente processore di AMD, e la GPU più veloce di ATI. Parlando di Intel e NVIDIA, abbiamo i migliori prodotti delle due aziende riuniti nel potente PC portatile (si fa per dire) di Alienware. Per finire, uno sguardo al primo mouse realizzato da Coolermaster, che entra in campo con 5.600 DPI.**

## A SCUOLA DI VIDEGIOCHI

**NEI primi giorni dello scorso settembre, al Politecnico di Milano si è tenuto lo IEEE CIG 2009 (IEEE Symposium on Computational Intelligence and Games, www.ieee-cig.org), una settimana fitta di conferenze relative allo stato dell'arte dell'Intelligenza Artificiale nei videogiochi.**

L'evento è stato particolarmente interessante, soprattutto per la presenza sia di accademici, sia di ricercatori che lavorano per alcune software house come Eidos, Hasbro e Microsoft Game Studios. Incuriositi, abbiamo approfittato dell'occasione per assistere almeno alle presentazioni maggiormente legate al nostro ambiente, rimanendo realmente colpiti nello scoprire quanto la I.A. possa influire sullo sviluppo di videogiochi anche in ambiti apparentemente slegati.

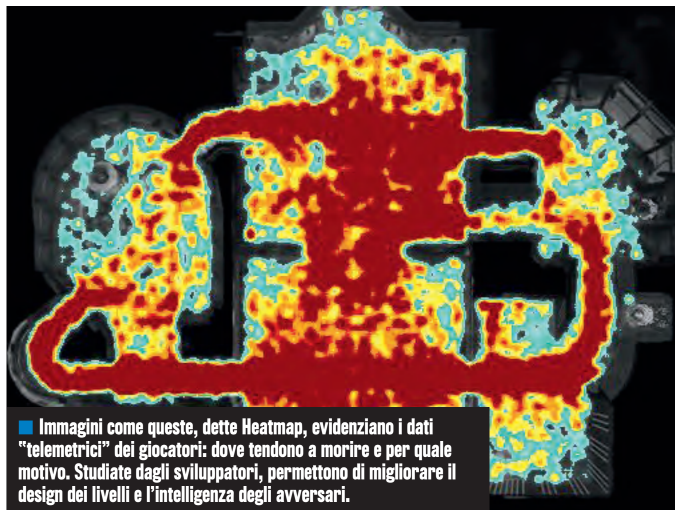
Quando pensiamo all'Intelligenza Artificiale, solitamente, facciamo riferimento al comportamento degli avversari computerizzati, ma questa è solo la punta dell'iceberg. I miglioramenti in questo ambito sono utilizzati dai ricercatori anche per altri aspetti, primo fra tutti l'animazione dei modelli tridimensionali: per quanto alcuni giochi possano vantare una grafica fotorealistica, la maggior parte delle animazioni sono basate sul vecchio metodo del motion capture, e anche il meno esperto può facilmente rendersi conto che, pur spettacolari, i movimenti dei personaggi di un videogiochi sono ben lungi dall'essere credibili, a differenza di altri aspetti della grafica. La I.A. in questo caso si occuperebbe di studiare in maniera precisa i movimenti del modello, tenendo conto in tempo reale di numerosi parametri (come la conformazione del terreno, eventuali ostacoli e via dicendo), rendendo il tutto più credibile e, soprattutto, non legato a filo doppio alle sole animazioni registrate tramite attori.

Sembra incredibile, ma le ricerche sull'Intelligenza Artificiale e sul comportamento dei videogiocatori sono applicate sia al single player, sia al multiplayer. Sia Eidos, sia Microsoft Game Studios, sebbene con modalità differenti, tendono infatti a studiare le abitudini dei videogiocatori connessi a Xbox LIVE per avere una base di dati "veri" sui quali tarare i propri lavori. Nel caso di Eidos, avere statistiche sul tempo di completamento e sul numero e tipo di decessi in *Tomb Raider: Underworld* permetterà agli sviluppatori di migliorare i prossimi giochi della casa britannica, evitando di ripetere alcuni errori. Microsoft, invece, ha sfruttato il periodo di beta gratuita di *Halo 3* per valutare le abilità dei vari giocatori e cercare così di avere, al momento del lancio ufficiale, un sistema di creazione delle partite multiplayer (matchmaking) ben collaudato e tarato con dati "reali", che permettesse ai giocatori di non incontrarsi mai con avversari troppo più forti o più deboli di loro.

Altri interventi sono stati decisamente molto tecnici e hanno affrontato, nello specifico, l'implementazione di alcuni algoritmi così come le problematiche più frequenti, e non sono mancate dimostrazioni pratiche quali sfide tra bot sia con giochi di guida, sia con sparatutto e strategici (*Unreal Tournament 2003* e *DEFCON*).

**"Perfezionare la I.A. implica anche migliorare le animazioni dei personaggi virtuali"**

Da quanto abbiamo visto allo IEEE CIG 2009, più che la grafica o la fisica, saranno dunque le ricerche sull'Intelligenza Artificiale a dettare il passo dell'innovazione nei videogiochi, soprattutto per quanto riguarda gli scenari più aperti. Adesso appare fantascientifico, ma non è escluso che, nei prossimi anni, i personaggi non giocanti potranno addirittura intavolare delle conversazioni vere e proprie, non limitandosi a selezionare da una lista di tre o quattro frasi preimpostate dai programmatori. I primi esperimenti, pur limitati, sembrano promettenti: chi di voi conosce bene l'inglese, può dare un'occhiata al curioso *Façade*, liberamente scaricabile dal sito **www.interactivestory.net**

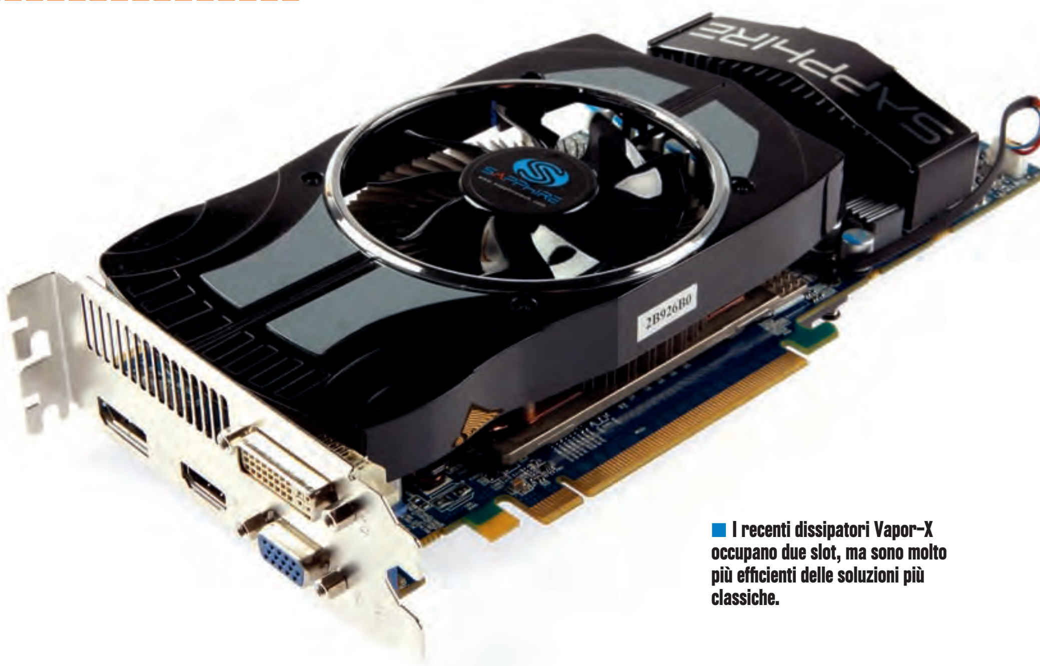


Immagini come queste, dette Heatmap, evidenziano i dati "telemetrici" dei giocatori: dove tendono a morire e per quale motivo. Studiate dagli sviluppatori, permettono di migliorare il design dei livelli e l'intelligenza degli avversari.

# SAPPHIRE RADEON HD 4890 VAPOR-X

**Produttore:** Sapphire
**Distributore:** Sapphire
**Internet:** www.sapphireitaly.com
**Prezzo:** € 210

**Caratteristiche Tecniche**
**Frequenza core: 875 MHz**
**Frequenza RAM: 1.050 MHz**
**Stream Processor: 800**
**Bus: 256 bit**



I recenti dissipatori Vapor-X occupano due slot, ma sono molto più efficienti delle soluzioni più classiche.

**GLI appassionati di schede video attendono da parecchi mesi qualche novità degna di nota nel mercato delle GPU.**

Dal punto di vista delle architetture, infatti, sia ATI, sia NVIDIA sono da tempo ferme e gli ultimi aggiornamenti delle loro produzioni sono quindi limitati ad aumenti della frequenza di RAM e di clock, nel caso dei prodotti di punta. La 4890, l'ultima uscita da ATI, è praticamente identica all'ancora validissima HD 4870: è sempre basata su un processo produttivo a 55 nanometri, gli stream processor continuano a essere 800 e il bus rimane a 256 bit. Aumenta la memoria a un minimo di 1 GB e, naturalmente, sono state ritoccate verso l'alto le frequenze di lavoro, che passano a 850 MHz per il core (100 MHz in più) e a 975 MHz per le RAM (da "soli" 900 MHz). Il modello proposto da Sapphire è ancora più spinto di quello di riferimento, e include ben 2 GB di GDDR5 che viaggia alla velocità record di 1.050 MHz. Il core, di contro, è stato spinto solo di 25 MHz, raggiungendo gli 875 MHz. Per garantire il corretto funzionamento a queste frequenze, è stato impiegato un dissipatore con la tecnologia Vapor-X, che abbiamo analizzato in passato su queste pagine. Per chi si fosse perso l'articolo, basti sapere che si tratta di un sistema di raffreddamento molto efficiente e, soprattutto, particolarmente silenzioso. Durante l'utilizzo normale, la GPU è infatti praticamente inudibile, pur mantenendo la temperatura piuttosto bassa. Facendo partire i giochi, la ventola inizierà a girare più velocemente aumentando di conseguenza il ronzio, che in ogni caso rimane sensibilmente inferiore a quello generato dai modelli standard.

"Il modello di Sapphire include ben 2 GB di RAM"

Come facilmente prevedibile, le differenze in termini di velocità rispetto a una 4870 non sono particolarmente elevate, e sono limitate a pochi punti percentuali, rendendo quindi poco interessante l'aggiornamento della GPU se già si possiede il precedente modello di ATI. Di contro, la 4890 si rivela un acquisto interessante se il vostro computer monta una GPU più vecchia o volete assemblare un nuovo PC. Sia perché quella manciata di FPS in più fa sempre comodo, sia perché il prezzo è piuttosto aggressivo, e supera di poco i 200 euro. In più, è presente una dotazione completa di uscite video, che vanno dalla buona vecchia VGA alla più recente DisplayPort, senza tralasciare DVI e HDMI. Tutte direttamente accessibili senza bisogno di adattatori, tra l'altro. È in ogni caso disponibile un adattatore da DVI a HDMI, nel caso si vogliano usare due monitor contemporaneamente, entrambi basati su questo standard. Il corredo software include gli ormai classici PowerDVD e DVD Suite di Cyberlink, oltre al benchmark 3D Mark Vantage.

Il confronto tra la 4890 e la sua diretta concorrente, la GeForce 275, varia molto dai titoli presi in esame. Tendenzialmente, l'architettura di ATI è in leggero vantaggio, sebbene in alcuni titoli NVIDIA riesca a spuntare qualche frame al secondo in più, soprattutto in quelli che sfruttano le librerie PhysX, come *Mirror's Edge* e *Batman: Arkham Asylum*.




**Una delle migliori schede video per quanto riguarda il rapporto qualità prezzo. Per lo meno nell'attesa della nuova gamma di GPU ATI, in grado di supportare anche le DirectX 11 fornite a corredo di Windows 7.**

**8**

## Tech News

Tutto quello che volevate sapere sulle nuove tecnologie e non avete mai osato chiedere...

### X-FI RIVISTO

Creative, in attesa di trasformare il suo processore Zii in un prodotto realmente commerciale, continua a sfruttare le qualità audio del DSP X-Fi. Il nuovo lettore portatile munito di tecnologia Crystalizer, utile a migliorare la riproduzione audio in presenza di piccoli auricolari e brani particolarmente compressi, si chiama ZEN X-Fi2, è munito di ingresso per MicroSD, uscita analogica PAL o NTSC, lettore di feed RSS e può riprodurre tutti i formati audio e video più comuni. L'utilizzo della tecnologia touch screen ha permesso ai designer di Singapore di ridurre il peso (solo 75 grammi) e di eliminare quasi tutti i pulsanti, elevando la diagonale dello schermo a 3 pollici. Lo Zen X-Fi2 è già disponibile in tre diversi modelli da 8, 16 e 32 GB, con prezzo variabile da 129 a 229 euro.




### DUE VELOCI TERA

Mentre Intel e OCZ battagliano sul campo degli SSD, l'americana

# ALIENWARE M17X

- **Produttore:** Alienware
- **Distributore:** Dell
- **Internet:** www.alienware.it
- **Prezzo:** € 4.000

| Caratteristiche Tecniche |
|---|
| CPU: Intel QX9300 2,53 GHz |
| GPU: 2xGeForce 280m in SLI |
| HD: 2x500 GB (Raid-0) |
| Risoluzione schermo: 1920x1200 |

**DELL, noto produttore di computer, ha da tempo a listino una gamma di PC dedicati ai giocatori, purtroppo venduti solamente negli USA e in alcuni Paesi europei, ma non nella nostra Penisola.**

Recentemente, ha anche acquistato il noto produttore americano Alienware, famoso per i desktop e i notebook particolarmente spinti. Questi, fortunatamente, sono invece disponibili per noi italiani, anche se probabilmente solo in pochi potranno permettersi di portarsene uno a casa. Soprattutto se prendiamo in considerazione la configurazione in esame, l'Alienware M17x: si tratta di un computer da oltre 4.000 euro, e non è nemmeno il più caro. Volendo esagerare, è infatti possibile aggiungere un lettore Blu-ray e ulteriore RAM, arrivando a superare abbondantemente i 5.000 euro.

Cosa pulsa dentro questo mostro, per farlo arrivare a costare quanto il nostro Sistema ideale? Bene o male, le componenti sono le stesse, pur trattandosi di un portatile. La CPU è un quad core di Intel, un QX9300 Extreme Edition, funzionante a 2,53 GHz e con un bus a 1.066 MHz, affiancato a ben 4 GB di RAM. Il reparto dischi è composto da ben due unità da 500 GB (ciascuna in RAID-0), che garantiscono il massimo della velocità (e, allo stesso tempo, la minima protezione nel caso di problemi sui dischi). Essendo un PC dedicato ai giocatori, il reparto video è ben curato: ben due GeForce 280m in SLI, che consentono di non scendere a compromessi coi videogiochi, nemmeno sfruttando lo schermo da 17 pollici alla sua risoluzione nativa di 1920x1200.

> "Le dimensioni dello schermo e della tastiera non vi faranno rimpiangere il desktop"

Curiosamente, alle due potenti GeForce è affiancata anche una ben più economica GeForce 9400, integrata nella scheda madre. Questa entrerà in funzione solo quando attiverete il risparmio energetico, e consente di allungare in maniera sensibile l'autonomia se si è scollegati dalla rete elettrica. Nella migliore delle ipotesi, se vi limitate a redigere testi, riuscirete a tenere il PC acceso per un paio d'ore, attivando tutte le opzioni del risparmio energetico e usando la sola 9400: un risultato non eccezionale, ma nemmeno deludente, considerando l'hardware installato. In ogni caso, questo Alienware non è adatto ai frequenti viaggi: il peso rende il trasporto decisamente faticoso, mentre le dimensioni non ne facilitano l'uso in spazi angusti quali treni o aerei. Di contro, è comodo da usare in casa: le dimensioni dello schermo e della tastiera non vi faranno rimpiangere il buon vecchio desktop e, al contrario di tanti modelli di PC portatile, questo M17x non scalda in maniera fastidiosa, e riuscirete a utilizzarlo anche per lunghe sessioni di gioco senza ustionarvi le falangi.

A tutto questo si aggiungono una serie di piccoli extra, spesso singolari, come il software per controllare la retroilluminazione della tastiera (potrete illuminare in maniera differente tre zone della tastiera, se proprio ci tenete). Si possono anche controllare gli accessi sfruttando il sistema di riconoscimento biometrico basato sulla videocamera integrata, anche se noi non ne siamo rimasti particolarmente impressionati, e continuiamo a preferire la buona vecchia password. Merita un plauso, infine, il design: nonostante le forme squadrate e il logo dell'alieno in bella vista (che si illumina), lo M17x non appare troppo "aggressivo". Anzi: la qualità dei materiali e l'impressione di solidità che riesce a trasmettere lo rendono anche piacevole alla vista. Inoltre, sarete liberi di scegliere il colore per adattarlo ai vostri gusti. Così come potrete selezionare la configurazione e abbassare notevolmente il prezzo: nessuno vi obbliga a installare una costosa CPU Extreme, né a usare due GPU in SLI. La configurazione più economica, basata su un quad core meno spinto, una GeForce 260m e uno schermo da 1400x900 costa 2.000 euro.



Nonostante le dimensioni, il portatile di Alienware è esteticamente gradevole.




**Per una volta, un portatile potente che non assomiglia a un prodotto artigianale. È velocissimo e caratterizzato da un design piacevole. Il prezzo è in linea con le prestazioni al top.**

**8½**

## Tech News

Tutto quello che volevate sapere sulle nuove tecnologie e non avete mai osato chiedere...

Western Digital sfrutta la rodata tecnologia a piatti magnetici per portare sul mercato un hard disk da 2 TB e 7.200 RPM. Il Caviar Black abbina alla classica interfaccia SATA da 3 Gb una memoria cache da ben 64 MB e quattro piatti da 500 GB, che nonostante l'elevata densità, offrono un buon tempo di accesso ai dati grazie a delle testine munite di attuatori di precisione. Il Caviar Black è già in vendita a un prezzo leggermente inferiore ai 300 euro, ma chi è disposto a pagare un sovrapprezzo in cambio di una sicurezza dei dati ancora più elevata può puntare sul modello RE4 che, pur vantando le medesime specifiche, sfrutta una meccanica più rifinita per raggiungere un valore MTBF (Meantime Between Failure, il periodo medio di vita del dispositivo) di 1,2 milioni di ore.

### OPERA NUOVA

Spesso oscurato dal titanico scontro tra Internet Explorer, Firefox e Chrome, il browser scandinavo Opera è giunto alla sua decima versione, tutta volta a una più rapida visualizzazione delle pagine Internet più pesanti. Il browser, come sempre disponibile gratuitamente all'indirizzo **www.opera.com** in versione Windows, Mac OS X e Linux vanta infatti la tecnologia Opera Turbo, che, grazie a un sistema di compressione dei pacchetti, promette di accedere rapidamente a siti molto ricchi di codice Java (come Facebook o Gmail) anche utilizzando delle connessioni singhiozzanti, come quelle offerte dai cellulari e modem USB posizionati in zone coperte solo dal GPRS. A ciò si aggiunge una migliorata qualità di rendering, più adeguata ai lenti processori dei netbook. Opera 10 include, come i predecessori, un client di posta elettronica e dovrebbe essere a breve accompagnato da un'estensione chiamata Unite, utile a condividere file, immagini e contatti tra le versioni mobile, PDA e PC del browser.

# COOLERMASTER SENTINEL ADVANCE

- **Produttore:** Coolermaster
- **Distributore:** Coolermaster
- **Internet:** www.coolermaster.it
- **Prezzo:** € 59

**DOPO aver esordito con i sistemi di raffreddamento e i case, Coolermaster si è espansa verso gli alimentatori e altri accessori. Tutti prodotti indirizzati a un pubblico piuttosto esigente, nella maggior parte composto da giocatori, per i quali è stata recentemente creata la linea Storm.**

Non ci stupisce di scoprire, quindi, che l'azienda ha deciso di provare a espandersi anche verso altri lidi. Il Sentinel Advance è il primo mouse realizzato da Coolermaster che, conscia di quanto siano sensibili i suoi potenziali acquirenti alle specifiche tecniche, ha voluto esordire con un prodotto che batte il record dei DPI: se già Logitech con il G9x si era spinta a ben 5.000 DPI, il Sentinel Advance raggiunge addirittura i 5.600. Per arrivare a tanto, viene utilizzato un sensore di tipo Twin-Laser, che sfrutta l'effetto doppler e una non meglio specificata "Real Time Tracking Technology". Supponiamo si tratti di un'implementazione del sensore Twin Eye laser brevettato da Philips. Questi particolari sensori analizzano anche la luce riflessa sulla superficie su cui si muove il mouse, migliorando notevolmente la precisione e rendendola molto vicina a quella ottenibile con costosi interferometri al laser (che sfruttano l'effetto Doppler), il tutto con un consumo energetico molto basso. Non a caso, questo sensore è stato usato prima ancora nei mouse senza fili per notebook, che nei modelli dedicati ai giocatori, come il Raven di Silverstone e questo Sentinel Advance. Il Doppler, insomma, ci appare inserito un po' a forza, ma conta poco, sino a che la qualità è levata. Risulta in ogni caso difficile stabilire se questo sensore sia migliore rispetto a quello già ottimo presente in prodotti come il G9X di Logitech o lo X8 di Microsoft: nonostante le differenti tecnologie usate, non abbiamo notato evidenti differenze nel tracciamento, quale che fosse la superficie. Rispetto al G9X, però, abbiamo notato una lift-off distance (la distanza dalla superficie d'appoggio oltre cui il sensore smette di tracciare) decisamente minore, a tutto vantaggio di chi muove freneticamente il mouse sul tappetino (sacrificando, in questo caso, i benefici dell'altissima risoluzione).

**"È dotato di un piccolo schermo OLED"**




La forma è un po' troppo squadrata, ma fortunatamente il Sentinel Advance si impugna comodamente. Purtroppo, i tasti laterali sono difficili da raggiungere.

Dal punto di vista dell'ergonomia, il Sentinel Advance è molto comodo da impugnare, e il materiale poroso è decisamente piacevole al tatto. Purtroppo, abbiamo trovato i tasti laterali non facilmente raggiungibili, così come la rotella, troppo poco precisa per i nostri gusti. Piacevole, invece, l'inclusione di un piccolo schermo OLED che visualizza il profilo selezionato o i DPI della modalità selezionata. Ottimo, infine, il software di gestione, che permette di impostare cinque differenti profili, e addirittura di scegliere il colore del led associato a ciascuno di essi.

Come tutti i mouse da giocatori prodotti di recente, anche nel Sentinel Advance è possibile salvare tutte le impostazioni sulla memoria dell'unità, in modo da utilizzarlo su diversi PC senza dover installare alcun driver. Citiamo, infine, la possibilità (ormai quasi scontata) di regolare il peso dell'unità tramite piccole zavorre. GIOCHI COMPUTER

**Un mouse di ottima qualità, comodo da impugnare e molto preciso. Alcuni tasti non sono particolarmente facili da raggiungere, ma questo è l'unico difetto dell'unità, che tra l'altro è leggermente più economica della media.** **8½**

## ASUS ABBRACCIA ION

La casa madre della vasta famiglia di prodotti Eee ha presentato una gamma di computer basati sulla piattaforma Ion di NVIDIA. Per le scrivanie casalinghe, il modello preposto è l'EeeBox EB1012, basato su Intel Atom 330 dual core a 1,6 GHz, 2 GB di RAM espandibili a 4, un hard disk da 250 GB, connettori HDMI, E-SATA e controller Wi-Fi. La medesima GeForce 9400 integrata, utile a far dimenticare le pessime prestazioni 3D dei chipset Intel, trova posto anche nell'Eee 1201N, un netbook con processore Atom single core, schermo da 12 pollici e Windows 7 in versione starter.



## CHIAMATE HD

Microsoft ha immesso sul mercato una webcam capace di catturare immagini alla risoluzione di 720p, ovvero quella tipica dei televisori HD. La LifeCam Cinema è dotata, infatti, di un sensore con messa a fuoco automatica capace di conservare la qualità dei dettagli anche in condizioni di bassa luminosità, o quando il soggetto è molto vicino all'obiettivo. Naturalmente, il prodotto si integra particolarmente bene con i servizi Windows Live, non ha caso è abbinato a una nuova versione di Windows Movie Maker, compatibile con i filmati in alta risoluzione. Il promettente dispositivo è in vendita al prezzo di 79 euro.



# AMD PHENOM II 965 BLACK EDITION

- **Produttore:** AMD
- **Distributore:** AMD
- **Internet:** www.amd.com
- **Prezzo:** € 230

**Caratteristiche Tecniche**

**Socket: AM3**
**Numero core: 4**
**Processo produttivo: 45 nm**
**Frequenza: 3,4 GHz**
**Cache: 6 MB**

**PER quanto riguarda il mercato delle schede video, AMD riesce a tenere testa, almeno dal punto di vista tecnologico, alla concorrenza. Nell'ambito dei processori, invece, sta passando un periodo decisamente critico: non riesce a imporsi sul fronte delle prestazioni, dove Intel regna sovrana, e neppure dal lato del rapporto qualità/prezzo, dove invece l'azienda è sempre stata molto forte.**

I processori Athlon II e Phenom II, insomma, non sono riusciti a convincere in maniera particolare, non come avevano fatto le precedenti CPU. Nonostante la qualità dei prodotti, infatti, è possibile trovare corrispettivi Intel capaci di prestazioni migliori e prezzi più bassi o comunque di poco superiori, tanto da rendere l'aspetto economico irrilevante.

Questo discorso vale anche per l'ultima CPU di AMD, il 965 Black Edition, che pur costando all'incirca quanto un core I7 920, offre prestazioni inferiori. Inferiori non vuol dire scadenti, tutt'altro, e sebbene non riesca a competere con le ultime CPU di Intel, il 965 Black Edition è in grado di prevalere su tutte le precedenti CPU quad core dell'avversario. Bisogna poi considerare il margine di overclock del 965, decisamente più elevato rispetto a quanto accade con il concorrente principale (il core I7 920, appunto): è facile passare, semplicemente usando un buon dissipatore ad aria, dai 3,4 GHz standard a 3,8 GHz, e in certi casi è possibile anche salire di più, sfiorando quasi i 4 GHz. Considerato il costo nettamente inferiore di una piattaforma AM3 rispetto a una piattaforma Intel, potrebbe quindi avere senso puntare su AMD per mettere da parte qualche soldo in più da investire nella sezione video, che è quella decisamente più importante per un videogiocatore. Indipendentemente dai risultati numerici, infatti, anche le CPU della precedente generazione, magari anche "solo" dual core, si rivelano adatte a far girare i giochi al massimo dettaglio, mentre il vero collo di bottiglia delle configurazioni economiche va ricercato nella scheda video.

> "Ha il moltiplicatore sbloccato, a vantaggio del potenziale di overclock"

Riteniamo il 965 BE adatto non a chi cerca il massimo delle prestazioni, quindi, ma a chi già possiede una scheda madre AM3 e vuole aggiornare la CPU senza cambiare interamente l'architettura. Le buone potenzialità di overclock, infine, incuriosiranno gli smanettoni, che senza una grossa spesa potranno portare facilmente il processore fuori specifiche, grazie soprattutto al fatto che le CPU BE hanno il moltiplicatore sbloccato, quindi permettono di giocare con un maggior numero di parametri.

Chi, di contro, vuole assemblare da zero un PC, potrà trovare CPU più veloci allo stesso prezzo. E sebbene le schede madri di AMD siano mediamente più economiche, la differenza di prezzo del computer finale sarebbe tanto risicata, da non valer la pena di sacrificare le prestazioni per poche decine di euro.




Nonostante i vari cambi di piattaforma, AMD è fedelmente ancorata al suo socket.




**Se avete già una scheda madre AM3 e volete aggiornare il processore, il Phenom II 965 BE è il più performante che potete acquistare. Se, invece, preferite assemblare un PC da zero, è meglio indirizzarvi su altre CPU che, allo stesso prezzo, permettono di ottenere risultati migliori.**

**6 ½**

# Tech News

Tutto quello che volevate sapere sulle nuove tecnologie e non avete mai osato chiedere...

## DISEGNO PIATTO

Tra i tanti monitor annunciati durante la fiera IFA di Berlino meritano una menzione gli Asus Designo e gli LG Color Pop. Ad accumunare le due serie è il design privo di piedistallo sostituito nei Designo da un anello posteriore utile a modificare l'inclinazione degli schermi, disponibili in versioni da 23,6 a 20 pollici e supportanti la risoluzione FullHD di 1920x1080. I Color Pop si distinguono per le accese colorazioni verde mela, rosa confetto e viola mirtillo, nonché per uno spessore di soli 37 mm. LG proporrà questi inusuali modelli in due versioni da 18,5 e 21,5 pollici entro la fine dell'anno.



## BACKUP BLINDATO

Durante la fiera specializzata IFA, la coreana LG non ha esposto solo dei monitor colorati: a fare bella mostra di sé negli scaffali dedicati all'elettronica da ufficio, c'erano due unità NAS in grado di accogliere 2 o 4 TB di dati, rendendoli immediatamente accessibili alla rete casalinga. I modelli N2R1 e N4B1 si differenziano dai tanti prodotti simili integrando rispettivamente un masterizzatore DVD e uno Blu-ray, capaci di trasferire automaticamente i dati su supporto ottico nel momento in cui la capienza degli hard disk sta per raggiungere il limite, o quando l'utente più lo desidera. Oltre alla connessione Ethernet, le due unità supportano anche WiFi 802.11g, USB e e-SATA.



# GMCMobile

A cura di Paolo Cupola

# AURORA FEINT II



- **Produttore:** Indipendente
- **Prezzo:** da 0 a 3,99 €
- **Per:** iPhone, iPod Touch
- **Versione provata:** iPhone
- **Internet:** http://aurorafeint.com

**SE si guarda l'area giochi dell'AppStore si rischia, oggi, di avvertire una sensazione di smarrimento.**

Sono più di mille, infatti, i giochi installabili sul melafonino, almeno un quarto dei quali è scaricabile in maniera assolutamente gratuita. Agli albori dell'iPhone, però, quando non tutti avevano compreso appieno le potenzialità commerciali dell'AppStore, la situazione era drammaticamente diversa e i giochi decenti installabili si potevano contare sulla punta delle dita. Tra essi ce n'era uno, completamente gratuito, destinato a passare alla storia...

Il gioco si chiamava *Aurora Feint: The Beginning*, e, curiosamente, era gratis: prodotto da una coppia di amici (Danielle Cassley e Jason Citron) e messo a disposizione, senza troppe pretese, al mondo degli utenti iPhone. Oggi, a quello stesso gioco Wikipedia dedica una voce, a testimonianza del grande successo ottenuto. Eppure, si tratta dell'ennesimo uovo di Colombo, un titolo realizzato con grande semplicità, aggiungendo solo un pizzico di originalità a una formula già largamente sperimentata. *Aurora Feint*, infatti, non è nient'altro che l'ennesima rivisitazione dei vecchi puzzle-game sullo stile di *Tetris* e *Bejeweled*, solo "rivestito" con una veste grafica fantasy, che a molti ricorda straordinariamente quella proposta ne "Il Signore degli Anelli". Sono passati solo due anni e ora *Aurora Feint* si è quadruplicato: sono ben quattro i giochi disponibili sull'AppStore. Due di loro, *Aurora Feint II: Lite* e *Aurora Feint II: Tower Puzzles* sono ancora gratuiti.

Oltre a questi, lo Store propone a 1,59 euro *Aurora Feint II: The Beginning*, sostanzialmente identico all'originale, ma con in più una straordinaria modalità multiutente online, nonché l'ottimo *Aurora Feint II: Arena Demons* (a 3,99 euro), che introduce un innovativo sistema multiplayer di gioco "asincrono" basato sull'utilizzo di particolari avatar (i "demoni" cui il titolo si riferisce) in grado di sostituire il giocatore e continuare al suo posto quando l'utente non è connesso. Se vi piacciono i puzzle game, non c'è niente di meglio su iPhone in questo momento.

**Un gioco realizzato con semplicità e ricco di originalità. Quella di *Aurora Feint* è, attualmente, la serie di puzzle game più gettonata su iPhone.** 8½

## Provato

### THE SIMS 3



Quando il nuovo capitolo di una serie di successo esordisce sul mercato, la domanda che ci si pone è: cosa cambia rispetto al passato? In un gioco d'avventura, per esempio, nuove ambientazioni e una nuova trama sono di solito sufficienti per giustificare lo sviluppo di un altro episodio, ma nel caso di *The Sims*, titolo che per definizione non ha un obiettivo chiaro e definito, il compito di un restyling appare particolarmente arduo. A essere onesti, mentre nella versione per PC la riedizione appare pienamente giustificata, nel caso di un gioco per telefonino che, per forza di cose, non dispone delle medesime risorse, il tentativo sembra un po' forzato. Se si pensa, però, che per la nuova piattaforma N-Gage non esistono altre versioni (se si eccettua il noioso *The Sims 2: Pets*, dedicato al mondo degli animali domestici), lo sviluppo di *The Sims 3* è, se non altro, commercialmente giustificabile. Il gioco non è granché, anche se si bisogna riconoscere agli sviluppatori EA il genuino sforzo dimostrato nel tentare di rendere l'esperienza ludica più simile possibile alla versione originale.

| | |
|---|---|
| Produttore: | Electronic Arts |
| Prezzo: | € 7 |
| Versione provata: | N82 (N-Gage) |
| Internet: | www.n-gage.com |

**Niente di nuovo sotto il sole delle simulazioni di vita. Se vi piace il genere, però, su N-Gage non c'è molto altro.** 6

## Provato

### COMMAND & CONQUER: RED ALERT (MOBILE)



Correva il 1996, la Guerra Fredda era terminata da qualche anno e i videogiochi a essa ispirati cominciavano a spuntare come funghi (anche se l'industria videoludica ha sempre trovato terreno fertile nel pseudo conflitto tra la NATO e il blocco sovietico: chi non ricorda il bellissimo *Raid Over Moscow* per Commodore 64?). Tra essi, un titolo in particolare spiccava: era un bellissimo RTS, sviluppato da Westwood Studios, chiamato *Command & Conquer: Red Alert*. La trama del gioco raccontava di un universo alternativo. Cosa sarebbe successo, si erano chiesti gli sviluppatori Westwood, se Einstein avesse inventato una macchina del tempo e con essa fosse riuscito a uccidere Hitler? La guerra tra gli Alleati e l'URSS è il tema affrontato, in modo semiserio, da questo eccellente gioco di strategia oggi splendidamente riadattato da EAMobile in versione Java per telefonino. Il gioco mantiene sostanzialmente inalterato (con le dovute limitazioni tecniche) lo spirito e la struttura del titolo originale, offrendo due diverse campagne (una sovietica e l'altra USA) per un totale di 15 differenti missioni.

| | |
|---|---|
| Produttore: | EAMobile |
| Prezzo: | € 5 |
| Versione provata: | Nokia N95 |
| Internet: | www.eamobile.com |

***Red Alert* è un grande classico tra i giochi strategici in tempo reale. Ora, finalmente, in versione mobile.** 8

# SMS News

Tutto quello che deve sapere chi gioca su cellulare, in poco spazio...

### N-GAGE SUMMER TOUR

Si è svolta a settembre, al "Gardaland Waterpark" di Milano, l'ultima tappa del N-Gage Summer Tour, manifestazione itinerante promossa da Nokia che, nel corso dell'estate, ha attraversato alcune delle più note località balneari della Penisola, in un tour di quasi 10.000 Km. Nel corso della manifestazione, gli appassionati di mobile game hanno avuto occasione di sfidarsi in avvincenti contest e tornei giornalieri su due "specialità" ufficiali: *Real Football 2009* e *Asphalt 4: Elite Racing* (quest'ultimo, lo ricordiamo, disciplina ufficiale ai prossimi WCG in Cina), entrambi di Gameloft.

### GEMINI DIVISION: SPACCACODICI

GLU Mobile ha annunciato la pubblicazione di *Gemini Division: Spaccacodici*, puzzle game ufficialmente ispirato all'omonima serie realizzata dalla NBC (**www.geminidivision.com**) con protagonista la sensuale Rosario Dawson. *Gemini Division: Spaccacodici* è uno spy-game articolato in tanti mini-giochi differenti, basati sul forzare serrature, disinnescare bombe, eseguire interventi e altro ancora. Quando leggerete queste righe, il gioco sarà già disponibile sul portale del vostro operatore.

### ET TELEFONO CASA!

Mandare SMS oltre il Sistema Solare ora si può: è una proposta concreta offerta in Australia grazie alla collaborazione della rivista scientifica "Cosmos", l'osservatorio astronomico nazionale australiano e la NASA. A partire dal 10 agosto scorso, chiunque ha potuto inviare, gratuitamente, un SMS (max 160 caratteri) tramite il sito **www.hellofromearth.net** diretto verso Gliese 581d, il pianeta più simile e vicino alla Terra fuori dal Sistema Solare. Data la distanza (circa 20 anni luce), i messaggi arriveranno a destinazione solo nel dicembre del 2029!

# Il Sistema GIUSTO



Una nuova generazione di Nehalem e il chipset P55 rivoluzionano le basi dei nostri Sistemi, che finalmente adottano tutti le DDR3. Le schede DirectX 10 sopravvivono ancora indomite, in attesa che ATI e NVIDIA decidano di dare fuoco alle polveri.

## SENZA RIVALI

**Leggerezza e versatilità sembrano essere le parole d'ordine dei nuovi processori di Intel, integranti un controller PCI-E che, di fatto, rende anche le motherboard più economiche potenzialmente compatibili con CrossFire e SLI. I nuovi arrivati sono anche capaci di overclockare e spegnere autonomamente i propri Core interni, risparmiando un considerevole numero di watt nelle fasi di basso carico lavorativo ed eliminando anche l'ultimo svantaggio nei confronti dei dual core di più elevata frequenza. Avremmo voluto compensare lo strapotere di Intel inserendo nei nostri sistemi i Radeon DirectX 11 di nuova generazione, ma il loro debutto è stato forzatamente rinviato al prossimo numero. Sempre che nel frattempo NVIDIA non decida di fare un ulteriore sgambetto a una AMD pericolosamente propensa a risparmiare nel reparto ricerca a sviluppo, l'unico che meriterebbe di essere foraggiato anche nei momenti più difficili.**

## ▼ PROCESSORE



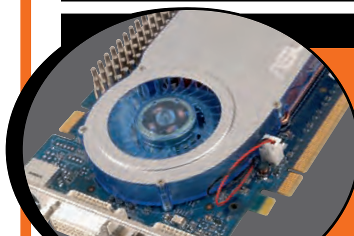

■ **SISTEMA IDEALE: Core i7 870 € 480**
Socket 1156 – 2,93 GHz – quad core – HyperThreading – 8 MB cache L3 – 95 watt

■ **SISTEMA MEDIO: Core i7 860 € 270**
Socket 1156 – 2,8 GHz – quad core – HyperThreading – 8 MB cache L3 – 95 watt

■ **SISTEMA BASE: Core 2 i5 750 € 180**
Socket 1156 – 2,66 GHz – quad core – 8 MB cache L3 – 95 watt

La rinnovata architettura Nehalem di Intel, nella sua versione Lynnfield, spazza via le proposte di AMD da tutti i sistemi, grazie a prestazioni eccellenti abbinate a consumi abbastanza ridotti. I due sistemi più costosi si differenziano per una manciata di MHz, offrono 8 Core virtuali ad applicazioni e giochi e regolano autonomamente la velocità dei singoli nuclei operativi al di sopra dei 3 GHz. Le prestazioni offerte del Sistema base non sono comunque molto distanti dalla vetta.

## ▼ SCHEDA VIDEO



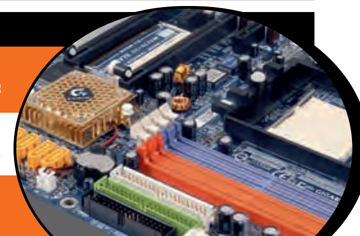
■ **SISTEMA IDEALE: GeForce GTX 295 € 420**
576 MHz core – 1792 MB GDDR3 2 GHz – bus 896 bit (2x448) – 480 (2x240) shader 4.0

■ **SISTEMA MEDIO: GeForce GTX 275 € 210**
650 MHz core – 896 MB GDDR3 2,3 GHz – bus 448 bit – 240 shader 4.0

■ **SISTEMA BASE: Radeon 4870 € 130**
750 MHz core – 512 MB GDDR5 3,6 GHz – bus 256 bit – 800 shader 4.1

In attesa della prossima generazione di schede DirectX 11, il Sistema ideale sfrutta le 2 GPU della campionessa del mercato, la GeForce GTX 295. NVIDIA occupa anche la configurazione media, visto che la sua GTX 275 riesce a sconfiggere in molti benchmark i Radeon 4890. L'arrivo di questi ultimi ha ridotto il costo delle più vecchie 4870, tanto da permetterne l'impiego nel sistema più economico.

## ▼ SCHEDA MADRE



■ **SISTEMA IDEALE: Gigabyte GA-P55-UD6 € 210**
Intel P55 – Socket 1156 – 6 DDR3 – 2 PCI-E 2.0 16x/8x – 1 PCI-E 4x – 2 PCI-E 1x – 2 PCI – 12 SATA – 14 USB

■ **SISTEMA MEDIO: Asus P7P55D Pro € 150**
Intel P55 – Socket 1156 – 4 DDR3 – 2 PCI-E 2.0 16x/8x – 1 PCI-E 4x – 2 PCI-E 1x – 2 PCI – 7 SATA – 14 USB

■ **SISTEMA BASE: AsRock P55 Pro € 90**
Intel P55 – Socket 1156 – 4 DDR3 – 2 PCI-E 2.0 16x/8x – 2 PCI-E 1x – 2 PCI – 6 SATA – 12 USB

Il chipset P55, per ora unico compagno del socket 1156, trova posto in tutti i sistemi, che si differenziano solo per le funzionalità accessorie. La Gigabyte e la Asus supportano sia le configurazioni SLI, sia quelle CrossFire, mentre la AsRock è compatibile esclusivamente con le configurazioni a due o quattro GPU di ATI. Tutti i modelli permettono la creazione di configurazioni RAID e sono muniti di comparti d'alimentazione particolarmente efficienti.

## ▼ MEMORIA RAM




■ **SISTEMA IDEALE: 8 GB Corsair PC3-12800 € 220**
4 DIMM da 2 GB – latenze 8-8-8-24 a 1600 MHz – 1,65v

■ **SISTEMA MEDIO: 4 GB Corsair PC3-12800 € 110**
2 DIMM da 2 GB – latenze 8-8-8-24 a 1600 MHz – 1,65v

■ **SISTEMA BASE: 4 GB OCZ PC3-10666 Gold € 85**
2 DIMM da 2 GB – latenze 9-9-9-20 a 1300 MHz – 1,65v

Dicendo finalmente addio alle vecchie DDR2, tutti i Sistemi sfruttano l'ultima generazione di RAM per soddisfare la fame di dati dei processori. Le due configurazioni più costose utilizzano gli stessi moduli, caratterizzati da latenze molto basse anche in presenza di una frequenza di 1.600 MHz che farà felici gli overclocker, ma il Sistema ideale gode di ben 8 GB per accogliere i sistemi operativi e i giochi a 64 bit più esosi di spazio.

## ▼ CASSE



■ **SISTEMA IDEALE: Logitech Z-5500 Digital € 280**
5.1 – Decoder Dolby Digital e DTS con input ottico e coassiale – 505 Watt RMS – Presa cuffie – Telecomando

■ **SISTEMA MEDIO: Logitech X-540 € 90**
Kit analogico 5.1 – 70 Watt RMS totali – Uscita cuffie – Telecomando a filo

■ **SISTEMA BASE: Creative Inspire T6100 € 80**
Kit analogico 5.1 – 76 Watt RMS totali – Uscita cuffie – Controllo volume su satellite destro

Tutti i sistemi sono 5.1 capaci di restituire appieno l'ambiente sonoro immaginato dagli sviluppatori. A distinguere i modelli scelti è la potenza: le Z-5500, oltre a vantare un ingresso digitale, assicurano esplosioni potenti e sonoro cristallino anche a volume alto. I modelli dei sistemi più economici sono dotati di wattaggio inferiore, ma riescono comunque ad offrire un audio soddisfacente.

## ▼ MONITOR



■ **SISTEMA IDEALE: Samsung SyncMaster T260 € 380**
25,5" pollici – risoluzione 1920x1200 – DVI – VGA – HDMI -5 ms

■ **SISTEMA MEDIO: BENQ V2400W € 310**
24 pollici – risoluzione 1920x1200 – DVI – VGA – HDMI – 2 ms

■ **SISTEMA BASE: LG W2284F-PF € 180**
22 pollici - risoluzione 1680x1050 - DVI - VGA - 2 ms

Tutti i pannelli scelti sono di tipo TN, di conseguenza sacrificano la fedeltà cromatica delle tinte più tenui in favore di un'ottima reattività dei cristalli. A differenziare i due modelli delle configurazioni più costose è solo la diagonale, che passa da 25,5 a 24 pollici, preservando comunque la possibilità di visualizzare filmati e giochi in Full HD. Lo schermo più economico è privo di ingresso HDMI, ma può riprodurre i Blu-ray tramite l'ingresso DVI.

## ▼ SCHEDA AUDIO



■ **SISTEMA IDEALE: Creative SoundBlaster X-Fi Titanium Fatal1ty Pro € 140**
24/96 KHz in 7.1 – 24/192 KHz in stereo – Dolby Digital Live – 64 MB RAM – EAX 5

■ **SISTEMA MEDIO: Creative SoundBlaster X-Fi Titanium € 80**
24/96 KHz in 7.1 – 24/192 KHz in stereo – EAX 5

■ **SISTEMA BASE: Chip Integrato sulla scheda madre**
Almeno 24 bit/96 KHz in modalità 5.1 – EAX 2

Creative continua a dominare il comparto audio delle due configurazioni più costose, grazie a una rinnovata X-Fi Titanium Fatal1ty Pro, dotata di interfaccia PCI-E 1x, schermatura contro le interferenze elettromagnetiche e capacità di produrre un flusso Dolby Digital Live. Anche la più economica Titanium utilizza la connessione PCI-E, ma è priva di RAM dedicata, pur riuscendo ad accelerare i titoli basati su OpenAL. Il sistema base si affida alle discrete qualità del formato audio HD.

## ▼ ALIMENTATORE



■ **SISTEMA IDEALE: Tagan TG1100-BZ € 210**
1.100 Watt – 2 PCI-E 8 pin – 4 PCI-E 6 pin – 6 molex – 12 SATA – PFC attivo

■ **SISTEMA MEDIO: Corsair 750TXEU € 110**
750 Watt – 4 PCI-E 8 pin (6+2) – 8 molex – 8 SATA – PFC attivo

■ **SISTEMA BASE: CoolerMaster M620W € 100**
620 Watt – 2 PCI-E 6 pin – 1 PCI-E 2.0 8 pin – 10 molex – 6 SATA – PFC attivo

Gli alimentatori scelti vantano un'efficienza prossima o superiore all'80%, riescono a reggere punte massime di carico più elevate del wattaggio dichiarato e hanno un design modulare che riduce l'ingombro dei cavi nel case. Pronti ad accogliere le configurazioni SLI complete di VGA con alimentazione a 8 pin, tutti e tre i modelli adottano ventole silenziose di grandi dimensioni.

## ▼ DISCO FISSO



■ **SISTEMA IDEALE: due Western Digital VelociRaptor 300 GB in RAID 0 € 340**
600 GB – Serial ATA 300 – 10.000 RPM – 16 MB buffer – tempo di accesso 5 ms

■ **SISTEMA MEDIO: Western Digital Caviar Black 1 TB € 90**
1 TB – Serial ATA 300 – 7.200 RPM – 32 MB buffer – tempo di accesso 9 ms

■ **SISTEMA BASE: Seagate Barracuda 7200.12 500 GB € 50**
500 GB – Serial ATA 300 – 7.200 RPM – 16 MB buffer – tempo di accesso 9 ms

In attesa che gli SSD diventino abbordabili e capienti, il Sistema ideale sfrutta una coppia di VelociRaptor in RAID per ottenere le più alte performance in fase di scrittura e lettura dei dati. Le due configurazioni più economiche si affidano, invece, alle rodate meccaniche dei dischi a 7.200 RPM, oggi accompagnate dalla tecnologia NCQ e da ampie memorie buffer.

## Risultato

**ATTENZIONE** Considerate che, dal momento della rilevazione dei prezzi, alla stampa della rivista potrebbero esserci delle modifiche anche sostanziali negli stessi.

| SISTEMA IDEALE | SISTEMA MEDIO | SISTEMA BASE |
|---|---|---|
| € 2.680 (limite 5.600) | € 1.420 (limite 2.200) | € 875 (limite 1.200) |

## STATO SOLIDO

Caratterizzati da un pessimo rapporto tra prezzo e capienza, gli SSD non trovano posto nelle nostre configurazioni, ma fanno sognare i giocatori con i loro ridotti tempi d'accesso ai dati. Ecco i tre campioni della categoria:

### OCZ Z-Drive 500 GB
**€ 2000**

256 MB di memoria cache e un'interfaccia PCI-E 1x, utile ad aggirare i limiti del SATA, permettono a questa mirabolante unità di leggere 500 MB di dati al secondo. Il prezzo, però, è allineato a tanta solerzia.
**www.ocz.com**




### Intel X25-M 160 GB
**€ 460**

Grazie all'utilizzo di memorie a 34 nm, la seconda generazione SSD di Intel riduce sensibilmente i tempi di scrittura rispetto ai modelli precedenti, raggiungendo i 250 MB al secondo in fase di lettura e consumando un'esigua manciata di watt.
**www.intel.it**



### OCZ Vertex Turbo 60 GB
**€ 200**

Meno veloce dei campioni della categoria, ma dotato di un controller in grado di scongiurare i cali prestazionali visibili su altri modelli economici. Adatto a contenere i sistemi operativi degli utenti più impazienti in fase di boot.
**www.ocz.com**



# Schermo BLU

**Premi INVIO per continuare**



L'inarrestabile Quedex affronta a viso aperto i problemi legati all'hardware, polverizzandoli come Strogg dalla parte sbagliata di una Railgun. Per presentargli un caso, inviate una e-mail a: **schermoblu@sprea.it** oppure una lettera a: **Schermo Blu, Giochi per il Mio Computer, Via Torino 51, 20063 Cernusco S/N (MI)**

## SULLA SOGLIA

**Scrivere la rubrica di questo mese solo pochi giorni prima che ATI e NVIDIA lancino una nuova generazione di GPU DX 11 è un po' come scoprire involontariamente il risultato di una partita poco prima di vederne la registrazione, o preparare un ottimo ragù dimenticando di salare l'acqua della pasta. Rimane, insomma, la sensazione di avere sprecato un'occasione. Conto, però, di rifarmi il mese prossimo, quando sicuramente arriverà qualche mail riguardante l'ostilità delle GeForce 380 nei confronti degli alimentatori da 350 watt.**

**Quedex**

## LA DOMANDA PERFETTA

Le caselle di posta di Quedex sono sempre piene di lettere ed e-mail riguardanti quesiti tecnici. Vista la miriade di configurazioni hardware e software in commercio, è bene specificare alcune caratteristiche del PC, per avere risposte più mirate. Ricordate di indicare sempre:

- Sistema Operativo
- Processore, chipset della scheda madre e RAM
- Schede video, audio ed eventuali altre periferiche installate
- Antivirus e FireWall attivati

Più informazioni riuscirete a fornire riguardo il computer in esame, più sarà facile risolvere i problemi.

## REGISTRO BATTAGLIERO



In vista della patch 1.50, che aggiungerà diverse migliorie, ho deciso di installare la mia vecchia copia di *Battlefield 2*.
Il problema è che, arrivato a metà del processo, mi appare il messaggio di errore **"installazione di %P fallita, ricomincia dall'inizio"**. Il messaggio continua a ripresentarsi nonostante molti tentativi.

**Darth Ludus**



Se si escludono alcuni rari casi di DVD graffiati, il problema da te esposto è tipicamente prodotto dalla precedente installazione del gioco, o del demo, nello stesso PC. Sembra, infatti, che il programma InstallShield non elimini tutte le voci necessarie dal registro, ostacolando il completamento di un secondo setup. Per evitare il contrattempo, bisogna quindi avviare **Regedit** (dalla casella **Esegui** del menu **Start**) e cancellare la criptica chiave chiamata **{04858915-9F49-4B2A-AED4-DC49A7DE6A7B}** nella sezione **HKEY_LOCAL_MACHINE\Microsoft\Windows\CuyrrentVersion\Uninstall**. In seguito, è necessario cancellare anche tutta la sezione **Battlefield 2** presente nella sezione **HKEY_LOCAL_MACHINE\Software\Dice.** Se l'errore continua a riproporsi, dovrai anche cancellare da **C:\Programmi\InstallShield Installation Information** la cartella chiamata **{04858915-9F49-4B2A-AED4-DC49A7DE6A7B}**, avendo l'accortezza di farla apparire utilizzando il menu **Opzioni Cartella > Visualizza cartelle e file nascosti**. Se non hai mai sfruttato l'editor di registro, può essere una buona idea creare una copia di sicurezza dello stesso prima di apportarvi delle modifiche: a tale scopo è necessario utilizzare la voce **Esporta** presente nel menu **File**, scegliendo poi l'opzione **Tutto** nel campo **Intervallo di esportazione**. Il file .reg così prodotto rigenererà il registro precedente con un semplice doppio clic, nel caso il PC incontrasse dei problemi più seri dopo aver applicato le modifiche.



*Battlefield 2* spesso "dimentica" alcune voci indesiderate nel registro di Windows.

## MOTORE BOLLENTE



Ho assemblato un nuovo PC sfruttando un Core i7 920 su motherboard Intel DX58SO, 4 GB di Kingston HyperX e una Asus ENGTX 295, con driver ForceWare 190.62. In questo modo, dovrei riuscire a eseguire senza problema alcuno tutti i titoli in commercio, mentre in realtà mi ritrovo spesso davanti al blocco del driver video **nv4_disp**, che mi riporta bruscamente dalla partita a un desktop di 640x480. Inizio quasi a rimpiangere il mio vecchio Pentium4 con GeForce 7600, vero campione di stabilità.
L'errore si presenta soprattutto durante l'esecuzione di giochi impegnativi, come *F.E.A.R. 2*, mentre titoli meno recenti, come *Morrowind*, funzionano regolarmente.

**Luigi**



Nella tua lettera sottolinei come tutti i driver delle periferiche siano stati aggiornati all'ultima versione, così come le DirectX. A fare eccezione sembra essere il chipset, di conseguenza non posso che suggerirti di scaricare la versione 9.0.0.18 dei driver Intel, indispensabile al corretto funzionamento delle motherboard X58, nonostante la fuorviante



Le GeForce GTX 295 sono dei veri mostri di potenza, ma possono soffrire all'interno dei case meno areati.

# Scheletro maneggevole

Mentre sulla Grande Rete aziende come OnLive e Gaikai promettono un futuro di gioco in streaming slegato dall'hardware e da qualsiasi piattaforma, molti utenti PC si scontrano con problemi termici apparentemente paradossali, in un mondo informatico che sembra sempre più sedotto dai design leggeri e dai consumi ridotti. In attesa di poter giocare a 1080p su un minuscolo netbook, gli assemblatori dei classici PC da gioco casalinghi non dovrebbero sottovalutare quello che è probabilmente il case meno afflitto da problemi di calore interno: lo Skeleton di Antec. Certo, il suo design "aperto" non soddisferà tutti i palati, ma chi effettua numerosi upgrade o utilizza VGA particolarmente "bollenti" troverà enormi benefici in un case che inonda tutti i componenti di aria fresca, lasciando che le correnti calde si diffondano negli ampi volumi delle stanze. Lo Skeleton è compatibile con le schede ATX, può accogliere le più voluminose configurazioni SLI e CrossFire ed è venduto a un prezzo in linea con i migliori case per giocatori. Chissà che non diventi "l'ultimo grande case" di molti giocatori soddisfatti.




descrizione che li accompagna elenchi solo i chipset della serie 4, 3 e 900. Il fatto che il blocco avvenga solo durante l'esecuzione di giochi impegnativi, lascia pensare però che il problema sia di natura termica, o legata all'alimentazione. Visto che la tua PSU da 750 watt dovrebbe offrire tutta la potenza necessaria alla VGA, non ti rimane che installare RivaTuner (**http://downloads.guru3d.com/RivaTuner-v2.24c-download-163.html**) e sfruttare il sensore presente nella scheda: una volta installata l'utility, dovrai selezionare l'icona della lente di ingrandimento nella casella **Customize** indicante la tua VGA, ritrovandoti immediatamente davanti a una serie di grafici relativi alla frequenza della GPU e ai suoi valori termici. Premendo il pulsante **Setup**, potrai selezionare le voci più utili da monitorare, facendo comparire la temperatura della GPU nella barra di Windows. Avviando un gioco impegnativo in finestra, quindi, potrai controllare se la GPU supera i 105 gradi, limite che non andrebbe infranto anche durante i mesi più caldi. Tramite la sezione **Driver settings** riuscirai anche ad abbassare leggermente la frequenza del processore video e ad aumentare al massimo la ventola del dissipatore, riducendo i rischi di un blocco. Utilizzare una GTX 295 al di sotto delle sue possibilità è comunque un vero spreco, quindi l'installazione di ventole aggiuntive o la parziale apertura del case rimangono soluzioni più auspicabili.


Folleggiare da un palazzo all'altro è spesso più semplice che connettersi a un server recalcitrante.

## OSTACOLI IN CORSA



Vorrei giocare a *Mirror's Edge* anche dal mio portatile, non sempre connesso a Internet. Nonostante scelga la modalità offline, il gioco si rifiuta però di farmi provare i percorsi a tempo.

**Anis**



Il problema è tipicamente prodotto dalla mancata installazione del Microsoft .NET Framework, scaricabile all'indirizzo **http://msdn.microsoft.com/it-it/netframework/default.aspx**. La versione più recente di questo pacchetto, un insieme di librerie di programmazione utili a chi vuole creare programmi in C, Visual Basic o Java, è la 3.5 aggiornata con il Service Pack 1, ma il gioco può funzionare anche in presenza della versione 3.0. Approfitto della tua domanda per rispondere a chi non riesce ad accedere ai server di Electronic Arts e, quindi, a sfidare gli avversari online nelle competizioni a tempo. Il problema è prodotto da un aggiornamento degli account, ora accessibili esclusivamente utilizzando come nome utente un indirizzo mail valido. Per effettuare l'aggiornamento di un account già esistente, quindi preservare il corretto funzionamento di tutti i giochi a esso collegati, è sufficiente seguire le istruzioni disponibili all'indirizzo **https://profile.ea.com/duallogin.do**

## SCARSA GOVERNABILITÀ



La mia attività di sindaco in *SimCity 4 Deluxe* va in crash inaspettatamente, riportandomi al desktop senza alcun messaggio di errore. Probabilmente, il problema verrebbe risolto da una patch, ma temo che un aggiornamento cambierebbe la lingua del gioco.

**Federico**



L'aggiornamento del gioco alla versione 1.1.638.0 non influisce in alcun modo sulla traduzione, quindi puoi procedere a installare il file disponibile all'indirizzo: **http://simcity.ea.com/update/exe/EP1/UPDATE_SKU2_TO_P1_B638.EXE** senza indugio.



La gestione delle città meno recenti non trae vantaggio dalla presenza di più core, anzi ne soffre.



## Solo per esperti Rivatuner personalizzabile



■ *RivaTuner* è arricchibile tramite plug-in e, contrariamente a quanto molti credono, funziona anche con i Radeon di ATI.

*RivaTuner*, regina nel campo delle utility per schede 3D, è ampiamente utilizzata dagli smanettoni di tutto il mondo che vogliono configurare con precisione le loro VGA, spremendo ogni fotogramma possibile durante l'esecuzione dei giochi. Dai suoi menu è possibile aumentare la velocità degli shader, variare la velocità di rotazione delle ventole, aumentare al frequenza della RAM video, nonché impostare alcune peculiari modalità di rendering di Direct3D e Open GL, in modo da aggirare le incompatibilità con i giochi meno recenti. Quello che non tutti sanno, è che l'applicazione può essere arricchita di specifici plug-in quali RealTemp (**http://downloads.guru3d.com/RealTemp-plugin-for-RivaTuner_d2169.html**) che, una volta decompresso nella cartella **Rivatuner\PlugIns\Monitoring** estende l'attività di monitoraggio alla CPU e al chipset, offrendoci la possibilità di verificare a quale componente sono da addebitarsi i più completi blocchi del sistema operativo. La comunità che orbita intorno all'utility (e al sito Guru 3D) ha prodotto perfino un gadget che svolge le stesse attività di controllo all'interno della SideBar di Vista, dopo un semplice doppio clic del file scaricabile all'indirizzo **http://downloads.guru3d.com/Rivatuner-GPU-Monitor-Vista-Sidebar-Gadget-2.1-download-2185.html**. Merita una menzione anche il componente aggiuntivo in grado di cooperare con la versione Ultimate di Everest, utile ad avere una panoramica ancor più precisa di tutto quello che sta avvenendo nel sistema.

Al termine dell'aggiornamento dovrai però verificare che la grandezza dell'eseguibile **SimCity 4.exe**, presente all'interno della cartella del gioco, abbia le dimensioni di 8,407.514 KB, indicanti un aggiornamento completato con successo e non ostacolato dalla presenza di Mod esterni. L'aggiornamento non risolverà, però, lo specifico problema dei crash, che è legato alla presenza di processori dual core o muniti di HyperThreading, non ben digeriti dal datato motore di gioco. Per giocare senza ulteriori interruzioni, dovrai quindi lanciare il gioco, avviare il Task Manager premendo **CTRL+ALT+Canc** e selezionare con il tasto destro del mouse l'eseguibile **SimCity 4**, elencato nella scheda processi. Così facendo, potrai impostare la priorità **Tempo reale** e l'affinità con una sola delle CPU elencate, eliminando gli altri segni di spunta. Se la partita, come probabile, proseguirà senza crash, dovrai creare un collegamento al file **SimCity 4.exe** sul desktop, aprirne le proprietà con il tasto desto e modificare il testo nella casella **Destinazione** in **C:\Windows\system32\cmd.exe /C start /affinity 1 C:\Programmi\Maxis*SimCity* 4 Deluxe\SimCity 4.exe o in C:\Windows\system32\cmd.exe /C start /affinity 1** C:**Program Files (x86)\Maxis\SimCity 4 Deluxe\SimCity 4.exe**, se usi Vista 64 bit.

### ARIA VIZIATA



Ogni visita in un luogo chiuso di *Fallout 3* è accompagnata da un crash completo del gioco. Prima dell'ultima formattazione e della re installazione, potevo giocare senza problemi, mentre ora sono costretto a utilizzare i tasti **CTRL+ALT+Canc** ogni volta che lascio l'aria aperta. Sto utilizzando la versione 1.6 in abbinamento a un Core 2 Q6600 e a una GeForce 8800 GTX.

**Christian**



Per prima cosa, ti segnalo come nel sito **http://fallout.bethsoft.com/ita/downloads/updates.html** sia disponibile la nuova patch 1.7, che integra però solo dei nuovi obiettivi per l'espansione *Mothership Zeta*. Poi ti suggerisco di provare a installare i ForceWare precedenti la versione 180, ovvero i 178.24, disponibili nella sezione **driver archiviati** del sito NVIDIA, all'indirizzo: **www.nvidia.com/Download/Find.aspx?lang=en-us**. Sembra, infatti, che il bug da te sperimentato interessi soprattutto i possessori di GeForce 8800 dotati dei ForceWare 180 o 190 anche se, in alcuni casi, può essere provocato dalla presenza di un file di salvataggio corrotto. Prima di procedere all'impiego di driver meno recenti (compatibili con il gioco in questione, ma certamente inclini a provocare dei problemi con i titoli usciti nel 2009), potresti quindi provare a impiegare un salvataggio meno recente, o a iniziare una partita completamente nuova. Sfrutto la tua lettera per indicare ai possessori del gioco una utility creata per disattivare il supporto Games for Windows LIVE, spesso responsabile del mancato funzionamento di alcuni Mod. Il programma, scaricabile all'indirizzo **www.fallout3nexus.com/downloads/file.php?id=1086**, richiede la presenza di una delle patch successive alla 1.1 e offre l'effetto collaterale di far scomparire tutti i salvataggi, ancora però presenti nella cartella **Documenti\My Games\Fallout 3\Saves\[nome utente]** e ripristinabili semplicemente spostandoli nella cartella superiore **Saves**. La disattivazione di LIVE rende però impossibile l'ottenimento degli Achievement, di conseguenza andrebbe adottata solo nei casi più gravi.







■ I luoghi chiusi post-atomici risentono delle radiazioni emesse dagli ultimi ForceWare.

# SOS Rapido Risposte brevi

**D** Vorrei rigiocare ad *Alone in the Dark* sul mio nuovo PC, ma il suo sistema di protezione non mi permette di completare l'installazione. Pensavo che la licenza sarebbe stata automaticamente revocata dal vecchio computer, ma dopo aver completato l'uninstall e aver superato due misteriose finestre prive di testo, mi ritrovo in una situazione di stallo.

**NyDhara**

**R** Senza addentrarci in una discussione in cui la pirateria è comunque l'unica responsabile, ti segnalo che all'indirizzo **https://www.aitdunlock.com/index.php#revocation** è possibile sbloccare manualmente il gioco, utilizzando l'Unlock Request Code presente nella finestra che segnala l'impossibilità di completare l'attivazione, e il codice seriale presente nella confezione. Al termine dell'operazione, premendo il tasto **Generate Unlock Code**, riceverai un codice capace di sbloccare definitivamente l'installazione. Sullo stesso sito è presente anche una utility di revoca della licenza, utilizzabile da chi ha disinstallato il gioco durante una sessione offline. L'utility è disponibile in due differenti forme: una per la versione online di *AITD* e una per la classica edizione su DVD.



Il sistema di protezione dell'ultimo *Alone in the Dark* è fin troppo efficiente.

**D** La mia installazione di Steam non vuole più farmi giocare. Impiega alcuni minuti ad accedere al mio account e poi, una volta nella finestra dei giochi, mi mostra solo un interminabile messaggio **"ricerca di aggiornamenti in corso"**. La cosa prosegue da alcuni giorni e i miei compagni di clan stanno iniziando a spazientirsi...

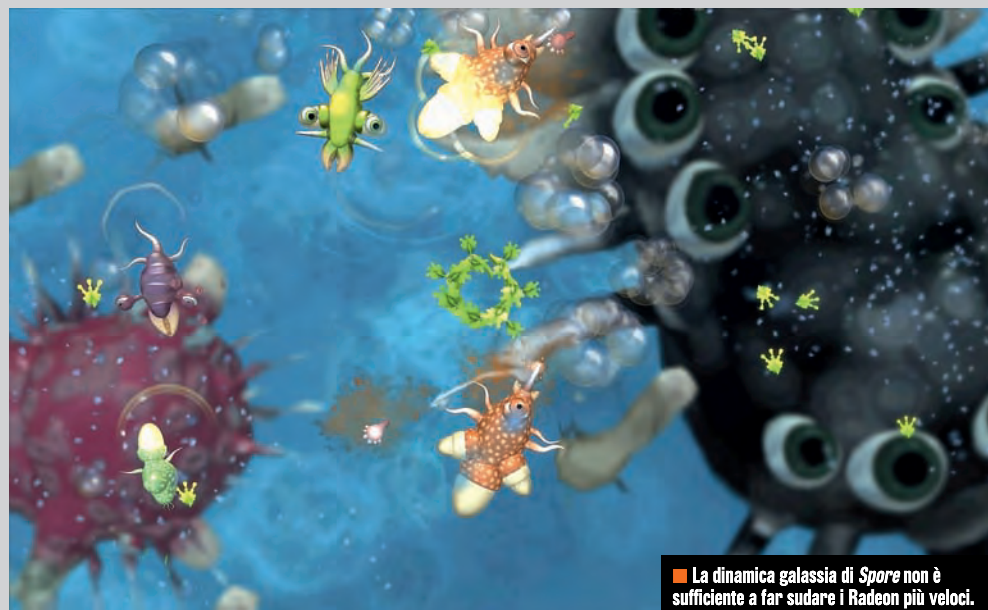
**Omar**

**R** Immagino che il tuo clan svolga le proprie attività soprattutto in *Team Fortress 2*, dato che il problema da te descritto è prodotto proprio da un sostanzioso aggiornamento di questo gioco. Per eliminare l'infinita attesa, è sufficiente eliminare il file **ClientRegistry.Blob** presente nella cartella principale di Steam prima di riavviare il programma. La piattaforma di Valve si aggiornerà e riavvierà un paio di volte, richiedendo i tuoi dati di accesso, ma mostrerà finalmente tutta la lista dei tuoi giochi nella sua interezza, completando contemporaneamente l'aggiornamento di *TF 2*.

**D** Da quando ho installato Windows XP SP3 non posso più usare Messenger. Ogni volta che lo avvio, mi appare infatti la scritta **"Windows Installer: preparazione dell'installazione in corso"**.

**Prince**

**R** Generalmente, il problema è prodotto dalla presenza di alcune voci erronee nel registro del sistema, capaci di trarre in inganno il programma d'installazione di Microsoft quel tanto che basta, da impedirgli di completare l'avvio di una specifica applicazione. In questi casi, eliminare Windows Installer e procedere a un nuovo setup non serve a nulla, mentre può essere utile l'esecuzione dell'utility CleanUp, disponibile all'indirizzo **http://support.microsoft.com/kb/290301/it**. Una volta eseguito, questo piccolo programma elenca tutte le applicazioni soggette a Windows Installer, offrendo la possibilità di eliminare tutte le loro tracce meno desiderabili. Scegliendo Messenger dalla lista, dovresti riuscire a effettuare una nuova installazione del programma di messaggistica, sfruttando il pacchetto Live Essential presente nel sito **http://download.live.com**.



La dinamica galassia di *Spore* non è sufficiente a far sudare i Radeon più veloci.

**D** Il mio Radeon 4870 non vuole saperne di farmi giocare a *Spore*. Quando compare la galassia iniziale sullo schermo, tutto il sistema si blocca sistematicamente.

**Emanuele**

**R** Abbiamo già trattato il problema in passato, scrivendo che si tratta di uno di quei rari casi in cui la leggerezza del gioco riesce a trarre in inganno la GPU ATI delle Radeon 4870, spingendola a passare fatalmente alle frequenze dedicate al 2D. Tale operazione, se svolta durante l'esecuzione di un programma 3D, produce un blocco aggirabile semplicemente modificando il BIOS della scheda. Scarica l'aggiornamento disponibile all'indirizzo **www.sapphiretech.com/archive/driver/478.zip**, decomprimilo in una chiavetta USB, un CD o un floppy contenente i file di avvio MS-DOS e riavvia il sistema utilizzando questo vecchio sistema operativo. Inserendo il comando **flash.bat**, avvierai l'aggiornamento automatico che ti permetterà di giocare a *Spore* dopo il primo spegnimento del sistema.

# GIOCHI PER IL MIO COMPUTER – le nostre PROVE

Come capire quali giochi sono degni dei nostri risparmi

## Come proviamo i giochi

Ovvero, le linee guida dei nostri esperti

1. GMC prova soltanto giochi completi e finiti. Magari non riceviamo la scatola, oppure possiamo provare la versione inglese di un gioco che poi verrà tradotta, ma si tratta sempre di versioni complete.

2. Proviamo ogni gioco almeno tre o quattro giorni prima di dare un giudizio e scrivere il pezzo. Se poi il titolo è particolarmente meritevole, cerchiamo sempre di completarlo, così da offrirne un resoconto ancora più completo e dettagliato.

3. A GMC abbiamo almeno un paio di esperti per ogni genere, e assegnamo la prova di un titolo solo a chi conosce a fondo quella particolare tipologia di videogiochi.

4. I voti che vedremo nelle pagine di Giochi per Il Mio Computer sono assegnati con severità: se un gioco è brutto o poco giocabile, non avrà la sufficienza. Se un titolo riceve l'emblema di "Gioco del Mese" o "Consigliato", potremo star certi che si tratta di un ottimo prodotto.

5. Giudichiamo ogni gioco per quello che offre: nel caso di uno sparatutto 3D, sarà fondamentale verificarne giocabilità, potenzialità su Internet e velocità su un computer dotato della migliore scheda 3D, mentre di un titolo di strategia sulla Seconda Guerra Mondiale, sarà più importante verificare l'accuratezza storica. Nelle simulazioni controlleremo che le prestazioni dei mezzi siano fedeli alla realtà.




**GIOCO DEL MESE**
GMC assegna l'ambito premio "Gioco del Mese" ai titoli che devono entrare nella nostra collezione. Tutti i giochi che ricevono questo segno di distinzione sono raccomandati a "scatola chiusa".




**GIOCO CONSIGLIATO**
I titoli che ricevono un voto tra 8 e 10 possono diventare "Giochi Consigliati", ma è necessario che abbiano le qualità per diventare delle pietre di paragone per i giochi futuri!




**UN VERO AFFARE!**
I videogiochi hanno un costo elevato: tuttavia, a volte, capita di vedere prodotti interessanti a un prezzo ridotto. Se sono divertenti e giocabili, ricevono il "marchio" di "Un Vero Affare!".




**IMPORTAZIONE PARALLELA**
Non sempre titoli meritevoli trovano un importatore ufficiale nel nostro paese. Con questo simbolo verranno indicati i titoli acquistabili via Internet o d'importazione parallela.

## La pagella di GMC

Come assegnamo i voti nelle recensioni

**Per giudicare i giochi che proviamo per voi, abbiamo adottato il sistema dei voti scolastici. Inoltre, ogni gioco è definito da 4 voti parziali "fissi" (Grafica, Giocabilità, Sonoro e Longevità) e due specifici per il genere cui appartiene (per esempio, per un GdR sono Libertà d'azione e Trama).**

**3 o meno** I giochi che ricevono un voto così basso sono affetti da grossi problemi di giocabilità o di instabilità. Noi non li regaleremmo neanche al nostro peggior nemico...

**4-5** Siamo ancora nel campo delle insufficienze: titoli che comunque hanno dei problemi, ma potrebbero interessare a giocatori veramente appassionati del genere.

**6-7** Il traguardo della sufficienza: nel caso del 6 si tratta di titoli decenti, magari poco originali o con qualche difetto; passando al 7 i giochi diventano piacevoli e interessanti.

**8 o più** I titoli da prendere in considerazione, anche se non siete degli appassionati del genere. Nel caso di 9, si inizia a parlare di capolavori. GMC non ha mai assegnato un 10...

## Girerà sul vostro computer?

Come funziona il gioco su varie configurazioni

Spesso, è difficile capire, dai semplici requisiti riportati sulla confezione, quale configurazione sia necessaria per gustare a pieno un gioco PC. Obiettivo di GMC è fornire il maggior numero d'indicazioni relative al motore grafico. Quando riterremo necessario approfondire la questione prestazioni, inseriremo nelle recensioni dei giochi un box intitolato "Analisi Tecnica" in cui specificheremo le condizioni di test e i risultati in termini di giocabilità, evidenziando quali dettagli grafici abbiamo dovuto eliminare per rendere godibile l'esperienza. Segnaleremo la fascia di PC richiesta per ottenere risultati accettabili, prendendo come riferimento le configurazioni proposte nella sezione Il Sistema Giusto. Quando possibile, come nel caso dei giochi che supportano PhysX, valuteremo anche la differenza in termini di prestazioni fra schede NVIDIA e ATI attivando o meno l'accelerazione hardware. Troverete anche una tabella che permetterà di farvi un'idea delle prestazioni del gioco su varie configurazioni di CPU e GPU, considerando le risoluzioni. Ricordiamo, infine, che nello spazio delle Specifiche Tecniche, al termine di ogni recensione, il sistema minimo corrisponde a quello indicato sulla confezione dal produttore del gioco, mentre il sistema consigliato è, a nostro avviso, è l'ideale per non rinunciare a troppi dettagli grafici.

**ANALISI TECNICA**

**LEGENDA:** ☐ Tecnicamente impossibile ■ Sconsigliato ■ Accettabile ■ Ottimale

***EndWar* non vanta un motore grafico particolarmente all'avanguardia: pur piacevole, non spinge al limite l'hardware su cui gira, tanto che, indipendentemente dalla configurazione, non si potranno superare i 30 FPS. In questo tipo di gioco, però, tale limite non si rivela un problema, e anche nei casi in cui si scende sotto questo valore, non si avvertono evidenti rallentamenti. Il processore non viene messo alle strette e se il vostro PC è equipaggiato con un dual core coadiuvato da 1 GB di RAM (meglio 2 GB, se giocate in ambiente Windows Vista), sarete a posto. È necessaria più attenzione per la scheda video: una Radeon 3870 o una GeForce 8800 GT sono sufficienti, a patto di non salire oltre i 1280x1024 con la risoluzione e di tenere disattivato l'AntiAliasing.**

| | Radeon X1950 | GeForce 8800 GT/ Radeon 4850 | Radeon 4870/ GeForce GTX 265 | Radeon 4870 X2/ GeForce 285 | SLI/ CROSSFIRE |
|---|---|---|---|---|---|
| Single Core | 1024x768 | 1280x1024 | 1280x1024 | 1600x1200 | 1920x1080 |
| Dual Core | 1280x1024 | 1280x1024 | 1280x1024 | 1600x1200 | 1920x1080 |
| Quad Core | 1280x1024 | 1280x1024 | 1280x1024 | 1600x1200 | 1920x1080 |

**La redazione di GMC, per le sue prove, utilizza un PC acer Predator Trooper**

## Chi prova i giochi a GMC

Per le prove dei giochi, GMC si affida a uno staff d'eccezione, che include i migliori esperti del settore. Scopriamo insieme chi si nasconde dietro le pagine della vostra rivista preferita!



**MASSIMILIANO ROVATI**
Specializzato in: Collezionare i Blu Ray. Tutti i Blu Ray esistenti al mondo. Li voglio tutti! Sono il mio tesoro!
Gioco Preferito: *Empire: Total War*



**ALBERTO FALCHI**
Specializzato in: Volare fino a Los Angeles per acquistare il dentifricio all'amico Raffaello, mentre folleggia sui Forum.
Gioco Preferito: *Resident Evil 5*



**MOSÈ VIERO**
Specializzato in: Lottare contro gli eretici che disconoscono *Oblivion*, mentre è impegnato a trasformarsi in drago.
Gioco Preferito: *Oblivion*



**DARIO RONZONI**
Specializzato in: Alternare con maestria la propria personalità di precettore a quella di fustigatore delle umane bassezze.
Gioco Preferito: *Batman: Arkham Asylum*



**RAFFAELLO RUSCONI**
Specializzato in: Attendere alle necessità dell'estroso Pape e chiedere in cambio solo un tubetto di dentifricio... sbagliato!
Gioco Preferito: *FM 2009 Milan Patch*



**YURI ABIETTI**
Specializzato in: Indossare pesanti elmi metallici e danzare come un ossesso sul palco... perché anche il Lato Oscuro ha il suo fascino.
Gioco Preferito: *NeverMulligan Nights*



**ELISA LEANZA**
Specializzata in: Partire per un tour caraibico dimenticando le creme protettive, ma non una scimmia.
Gioco Preferito: *Tales of Monkey Island*

# La vita dentro la notte

"È arrivato Batman! Vuole giocare con me!"

**CHI conosce le storie di Batman lo sa: le celle del manicomio criminale di Gotham City, l'Arkham Asylum, non sono in grado di arginare la follia distruttrice dei super-criminali che vi sono rinchiusi.**

Anzi, a tratti pare siano usate da questi ultimi come un albergo, in cui rimettersi in forma dopo averle prese di santa ragione dall'Uomo Pipistrello: un pensatoio in cui concepire in pace l'ennesimo diabolico piano. "In pace", per l'appunto, lontani dall'orrore della cronaca, dalla fretta insensata, dall'angoscia della vita quotidiana. Parafrasando l'istrionico Joker del fumetto "The Killing Joke", di Alan Moore: posto di fronte alla realtà della causalità e della futilità dell'esistenza, un uomo su otto cede, riducendosi a un bruto vaneggiante. Come biasimarlo?

Nelle prossime pagine vi racconteremo anche del nostro viaggio in *Batman: Arkham Asylum*, vestendo i panni del Cavaliere Oscuro, alla caccia (e non poteva essere altrimenti) della sua nemesi dall'eterno, crudele sorriso. Batman combatte il delirio di Arkham a suon di pugni e calci volanti, sfruttando l'elemento sorpresa e affidandosi ai suoi inconfondibili gadget (il Batarang, ma anche molti altri). Sfida l'Enigmista, lo Spaventapasseri, Poison Ivy. Si mimetizza nell'oscura caverna della pazzia dei suoi nemici, tanto da diventarne un elemento imprescindibile. Il confine tra il male e il bene, tra la luce e le tenebre, è sempre più confuso. Insomma, *Arkham Asylum* è un encomiabile tributo al migliore Batman e se, dopo aver letto la nostra recensione, proverete il demo incluso nel DVD allegato all'omonima versione di GMC, e giocando vi sembrerà di vedere riflessa nelle ombre del manicomio di Gotham un'immagine deformata della realtà, non preoccupatevi. Come scriveva Erasmo da Rotterdam: "la vita umana non è altro che un gioco della Follia".

Meno gotico, ma altrettanto affascinante nella sua diversità, è l'universo dei supereroi di *Champions Online*. Cryptic Studios migliora la formula che avevamo trovato tanto azzeccata in *City of Heroes* e consente di appagare subito i desideri degli appassionati di paladini in calzamaglia. Dalla genesi del personaggio, all'azione a base di superpoteri, alla creazione del proprio arci-nemico, la frustrazione che possono generare le meccaniche tipiche dei MMORPG è ridotta al minimo. Staremo a vedere se *Champions Online* riuscirà a raggiungere la massa critica. Come ci insegna l'esperienza, sarà significativo lo sforzo degli sviluppatori nell'aggiornare, innovare e, se necessario, correggere il tiro in maniera tempestiva.

A voi la scelta: il tenebroso universo di Batman, il mondo dei campioni superbuoni, o entrambi? Infinite cose da fare... e così poco tempo!

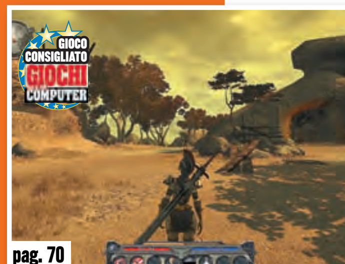
**Massimiliano Rovati**
massimilianorovati@sprea.it

## LE PROVE DI QUESTO MESE



## BUDGET





pag. 70

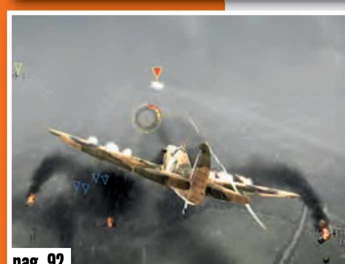


pag. 78


pag. 86



pag. 90


pag. 92


**VINCENZO BERETTA**
**Specializzato in:** Tornare da Azkaban con un canestro di storie nuove, pronto a calpestare nuovamente le aiuole di GMC!
**Gioco Preferito:** *Mount&Blade Live*


**LUCA PATRIAN**
**Specializzato in:** Scoprire di non poter cantare le canzoni dell'idolo Vasco Rossi sulla sua Xbox 360 e chiedere asilo a casa di Max.
**Gioco Preferito:** *GRID*

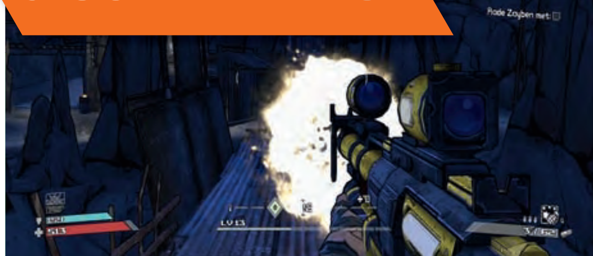

**ALESSANDRO GALLI**
**Specializzato in:** Trovare la soluzione giusta a ogni problema. A volte, è anche una soluzione legale e moralmente accettabile.
**Gioco Preferito:** *Need for Speed Shift*


**FRANCESCO MOZZANICA**
**Specializzato in:** Riuscire a preparare otto recensioni per giochi diversi scrivendo le stesse identiche cose.
**Gioco Preferito:** *Rainbow Six Vegas 2*


**CLAUDIO CHIANESE**
**Specializzato in:** Sfidare le incombenze legate a tesi di laurea e affini, pur di consegnare i testi di GMC, con largo anticipo.
**Gioco Preferito:** *Majesty II*


**PRIMOZ SKULJ**
**Specializzato in:** Guidare i giocatori alla scoperta di nuove meraviglie videoludiche, e farlo in fretta...
**Gioco Preferito:** *Double Agent*


**ROBERTO CAMISANA**
**Specializzato in:** Consigliare le alte sfere su qualsiasi cosa, ovviamente in chiusura e invece di mandare le recensioni.
**Gioco Preferito:** *A Vampyre Story*





Borderlands è un gioco violento e sanguinoso, nonostante la grafica in cel shading.




Usare il turbo dei veicoli consente di fare salti e superare ostacoli altrimenti insormontabili.

**GENERE:** FPS/GDR

# BORDERLANDS

## Un sparatutto di ruolo pensato per il multiplayer. Follia o colpo di genio?

### IN INGLESE

La versione del gioco che abbiamo recensito è interamente in inglese, e richiede una buona comprensione per completare alcune quest.



**Ci sono giochi difficili da definire, da catalogare, e persino da valutare, sia per il fatto che mescolano in maniera originale generi molto diversi tra loro, sia perché il risultato è così particolare da sfuggire a qualunque previsione di gradimento.**

GIOCO CONSIGLIATO GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

È il caso di *Borderlands*, l'ultima audace fatica di Gearbox Software, lo stesso team responsabile della conversione su PC di *Halo* e della serie di FPS tattici *Brothers in Arms*. La fantasia dei programmatori ha dato vita a una ricetta unica, che affianca le meccaniche di uno sparatutto in soggettiva a consuetudini tipiche dei Giochi di Ruolo, presentando il tutto con un inedito connubio tra ambientazioni postapocalittiche in stile *Fallout* e una grafica in cel shading, quasi da cartone animato.

L'avventura inizia con una gita in un bus per raggiungere la città di Fyrestone, sul pianeta Pandora, un tempo creduto ricco di risorse preziose e oggetto di una futuristica corsa all'oro. Gli speranzosi coloni scoprirono rapidamente che c'era poco di cui arricchirsi, e che anzi Pandora era un luogo brullo e inospitale, nel quale l'unico modo per raccattare qualche soldo era intraprendere pericolose spedizioni per recuperare quel che restava delle tecnologie di un'estinta civiltà aliena. Il nostro breve viaggio ci dà immediatamente l'idea dello spirito del gioco, perennemente a cavallo tra il serio e il faceto. Il nostro autista, infatti, ci apostrofa con battute di spirito di dubbio gusto, e ci esorta a scegliere uno dei quattro personaggi disponibili. Nonostante le apparenze, si tratta di vere e proprie classi, tutte con stili di gioco completamente diversi, e che a seconda di come vengono personalizzate possono svolgere i mestieri che siamo abituati a vedere nei MMORPG. Per cominciare abbiamo Brick, un energumeno votato a svolgere il ruolo di tank, e che di conseguenza è in grado di assorbire molti danni e di stare in prima linea mentre gli alleati combattono dalla distanza. C'è Roland, un soldato abile nei combattimenti con le armi ma al tempo stesso capace di curare gli amici, più o meno come un medico, e Mordecai, un cecchino con un sacco di abilità speciali utili anche al party (in pratica, è il corrispettivo di un arciere in un mondo fantasy). Per finire abbiamo l'affascinante Lilith, che come una maga può gestire i cosiddetti "buff", che altro non sono che potenziamenti e bonus per lei e i suoi alleati. Ognuno di questi personaggi, dunque, parte con delle potenzialità completamente diverse, e mano a mano che si prosegue si possono personalizzare le proprie abilità con un semplice sistema ad albero, che prevede tre rami principali per ogni classe. Come in un normale Gioco di Ruolo, infatti, ogni uccisione e ogni missione portata a termine conferisce dei punti esperienza, che consentono di avanzare di livello e di diventare più potenti sotto tutti i punti di vista. Più si sale e più aumentano la resistenza, la salute e i danni inflitti dalle proprie armi, fondamentali per affrontare i nemici più potenti. Capita, infatti, di imbattersi in quest con avversari quasi impossibili da battere, e che risultano fattibili solo dopo aver macinato un po' di livelli, e magari dopo aver recuperato armi e oggetti di pregio.

> **"Altro dato interessante di *Borderlands* è il suo stile, dichiaratamente sopra le righe"**

Da questo punto di vista, è estremamente interessante il sistema escogitato per il "loot", termine molto caro ai giocatori di MMORPG, ossia il bottino da raccogliere dopo aver abbattuto un avversario o aver

### POTERI SPECIALI

Ognuna delle quattro classi ha un potere speciale, potenziabile investendo punti ai passaggi di livello, e attivabile in qualunque momento della partita. Brick entra in berserk e sferra dei devastanti pugni, recuperando energia nel frattempo, Mordecai evoca una creatura volante, Roland monta una torretta che spara ai nemici e Lilith si muove in una dimensione parallela, dalla quale può uscire sferrando attacchi a sorpresa. Questi poteri diventano ancor più efficaci se combinati tra loro durante le partite in cooperativa.












Lo stile grafico rende i paesaggi desolati in stile postatomico un po' più accoglienti.




Un fucile da cecchino incendiario? Con le armi casuali di *Borderlands* non c'è nulla di cui stupirsi!

## SALVATAGGI

I salvataggi sono automatici, e avvengono in determinati punti segnalati da alcune stazioni di clonazione, vicino alle quali si rinasce dopo essere stati eliminati. In ogni caso, in qualunque momento si può smettere di giocare senza perdere dati, visto che i progressi intermedi delle quest non vengono cancellati.

## PERICOLO COSTANTE

Guidare in *Borderlands* è molto divertente, anche se è una pratica limitata alla sezione principale della mappa, e non alle sue diramazioni. I veicoli, pur avendo un sistema di controllo discutibile (si sterza muovendo la visuale, come in *Halo*), sono ottimi per muoversi velocemente e perfetti per investire gli scocciatori che si parano sul vostro cammino. Non è certo la funzione più interessante del gioco, ma conferisce ulteriore varietà ad alcune situazioni.



trovato un forziere di rifornimenti. Armi e scudi vengono generati di volta in volta, con un sistema quasi casuale, che tiene semplicemente conto del coefficiente di potenza dell'oggetto, un po' come capitava per gli oggetti magici del vecchio *Diablo*; l'idea non è certo nuova, ma è bello vederla applicata a fucili e mitragliatori che vengono visualizzati come nel più classico degli FPS. Diciamo così perché spesso e volentieri si trovano armi decisamente fuori dal comune, come fucili a pompa con mirino di precisione, mitragliatori con proiettili incendiari e pistole con spuntoni per aumentare i danni in mischia. Il risultato è sorprendente, e innegabilmente sfizioso, anche perché a ognuna delle migliaia di armi disponibili corrispondono statistiche ben precise, che faranno leva sugli istinti primordiali di tutti i giocatori di ruolo.

Sì, perché pur essendo un FPS rapido e frenetico, *Borderlands* è un vero e proprio tripudio di numeri, abilità e modificatori, e per giunta con un impianto grafico che ne sottolinea la natura "matematica". Ogni colpo messo a segno genera un numerino che sale verso il cielo, un successo critico (che in questo caso è un comune headshot) viene dichiarato da una fumettosa scritta rossa, e anche guardando in un mucchio di immondizia compaiono i dettagli e le caratteristiche dei proiettili e dei resti di armi che contiene. È evidente come il gioco che all'inizio sembrava un semplice sparatutto con qualche elemento da GdR è in realtà un titolo complesso e ricco di sfaccettature, che con le sue tante variabili pone problemi interessanti e stimolanti. Per esempio, ogni uccisione effettuata con una delle cinque categorie di armi (pistole, fucili, SMG, mitragliatori e lanciarazzi) aumenta il rispettivo livello di abilità, conferendo dei grandi bonus ai danni. A questo punto, visto che ci vogliono centinaia di uccisioni per arrivare a essere davvero potenti, viene da chiedersi se convenga concentrarsi su una sola tipologia o se valga la pena utilizzare qualunque cosa ci si trovi nello zaino, ottenendo bonus minori ma avendo più facilità a reperire proiettili.

Anche guadagnare punti esperienza e investire i punti abilità è un dilemma mica da ridere, nonostante ci siano solo tre possibili rami da seguire. Questo sistema funziona egregiamente nelle partite a giocatore singolo, e rende ancora più emozionante il gioco in cooperativa, il vero piatto forte di *Borderlands*. Tutte le variabili che abbiamo appena discusso acquisiscono un nuovo significato, se vissute in partite con altri tre giocatori, e le differenze tra le varie




Questo simpatico robottino sarà la nostra guida nelle prime missioni, nonché la mascotte del villaggio.



Quando si finisce l'energia è possibile ottenere una seconda possibilità uccidendo un nemico prima di morire dissanguati.

## SCELTE DIFFICILI

A ogni passaggio di livello si può investire un punto per potenziare un'abilità, scegliendo tra quelle disponibili in una struttura ad albero con tre rami principali. Per passare alle abilità di secondo livello è necessario investire almeno cinque punti (leggasi: livelli) in una sola abilità. Questo significa che specializzarsi dà dei grandi benefici, ma anche che le scelte fatte precludono alcuni stili di gioco. Fortunatamente, pagando una cifra più o meno abbordabile, è possibile resettare i propri punti abilità e reinvestirli a piacimento.











classi diventano un elemento centrale, che spinge a collaborare in maniera rapida e creativa, causata dalla velocità dei nemici e dalla frenesia dei combattimenti. Giocando tra amici, alcuni poteri, accessibili solo investendo punti ai passaggi di livello, guadagnano un significato tutto nuovo, chiarendo che siamo alle prese con un gioco online che funziona bene anche in singolo, e non con il contrario.

Altro dato interessante di *Borderlands* è il suo stile, dichiaratamente sopra le righe, che non teme mai di ricordare al giocatore che è alle prese con un mondo di fantasia. Non ci riferiamo solo alla grafica in cel shading, semplice ma molto gradevole, o al look quasi caricaturale con cui sono realizzati i personaggi, bensì a come il realismo non sia stato il principale obiettivo degli

**"Darà enormi soddisfazioni a chiunque saprà capirlo"**

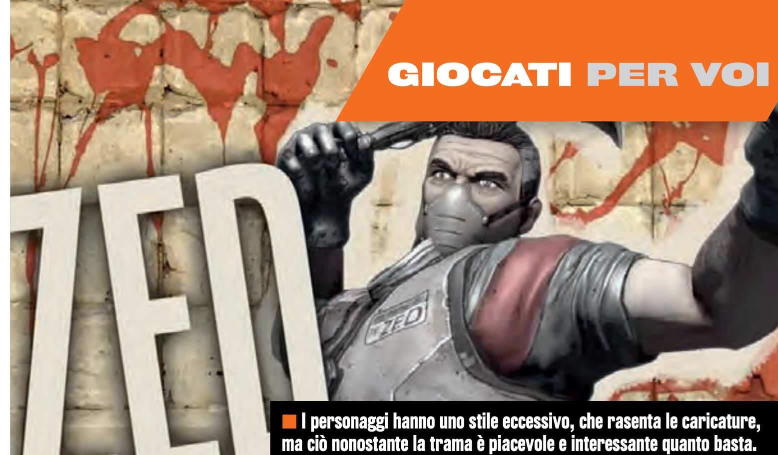
sviluppatori. Non ci sono compromessi per far quadrare un elemento di gioco con le leggi della verosimiglianza, e il divertimento viene sempre messo in primo piano, anche se comporta situazioni assurde o poco probabili. Un fucile che cura gli alleati colpendoli con i suoi proiettili?

Perché no! Un nemico più potente del normale, che grazie alla generazione casuale ottiene l'attributo "di fuoco", e va in giro come una torcia umana senza problemi?

In *Borderlands* succede questo e altro. Un simile tratto, decisamente audace in un genere come questo, può piacere o meno: personalmente l'abbiamo trovato delizioso ed estremamente funzionale alle decine di statistiche che riempiono le desolate lande di Pandora, ma siamo certi che i videogiocatori più seri potrebbero essere disturbati da alcuni degli eccessi di Gearbox.

Le altre critiche che si possono avanzare riguardano principalmente l'interfaccia e i menu, che di tanto in tanto fanno perdere tempo prezioso. Per certi versi viene voglia di chiudere un occhio, anche contando tutti i dettagli che vanno tenuti in considerazione per amministrare bene il proprio inventario, ma per altri ci sono poche scusanti, come per esempio la mappa, un po' scomoda da consultare e non presente nella schermata




■ I personaggi hanno uno stile eccessivo, che rasenta le caricature, ma ciò nonostante la trama è piacevole e interessante quanto basta.

## NEGOZI A TEMPO

I distributori automatici in cui si comprano le armi hanno una funzione particolare, che cambia gli oggetti venduti ogni venti minuti. Potete fare un giretto, vedere se ci sono armi che vi interessano, e in caso contrario andare a fare una quest e tornare più tardi. Naturalmente non potete portarvi appresso decine di armi, e quindi sarete costretti a venderle per fare spazio a quelle nuove. In ogni momento, comunque, è possibile riacquistarle richiamando un apposito menu nei distributori automatici.







■ I combattimenti da affrontare sono tanti, ma l'evoluzione di mostri e nemici li rende sempre divertenti.




■ Lo humour di *Borderlands* trapela anche da dettagli come i cartelli ai bordi delle strade.

principale di gioco, e l'indicatore degli obiettivi e dei punti di interesse, la cui utilità viene spesso vanificata dalla conformazione dei livelli. Altro punto discutibile riguarda il modo in cui molte quest ci fanno tornare sui nostri passi, rigiocando a tutti gli effetti delle sezioni già visitate, ma nelle quali sono spuntati nuovamente i mostri che avevamo ucciso (che, naturalmente, lasceranno cadere nuove armi e oggetti, sempre generati casualmente e quindi potenzialmente migliori di quelli che abbiamo già ottenuto).

Questi difetti, a seconda dei vostri gusti personali, potrebbero infastidirvi e farvi annoiare di *Borderlands* nel giro di poche ore, ma se siete giocatori accaniti, abituati a giocare da anni, non li percepirete nemmeno come tali. Lasciandosi assorbire dal sistema di gioco si memorizza la mappa in fretta, e non serve consultarla ogni dieci secondi per giungere a destinazione, e le quest che ci fanno tornare in luoghi già visti diventano graditi modi per guadagnare esperienza e sviscerare altri segreti di quella zona, ottenendo magari un'arma eccezionale come ricompensa per la missione compiuta.

Per questi motivi non ci sentiamo di affermare che *Borderlands* sia un capolavoro consigliato a tutti, ma non temiamo nemmeno di dire che si tratta di un gioco eccellente, anche se particolare, e che darà enormi soddisfazioni a chiunque saprà capirlo, specie se avrà modo di goderselo online con degli amici. Ci sono idee interessanti, e le meccaniche trovano un interessante punto di incontro tra le frenesia dei migliori FPS e il ragionamento dei GdR, dando vita a un cocktail che vi farà venire voglia di giocare i classici "ancora cinque minuti".

**Fabio Bortolotti**




**IN ALTERNATIVA...**

***Fallout 3***, Nov 08, **9**
Un grande gioco di ruolo con ambientazione postatomica.

***XIII***, Nov 03, **8**
Un "vecchio" FPS realizzato interamente in cel shading.

info ■ Casa **2K Games** ■ Sviluppatore **Gearbox Software** ■ Distributore **2k Games** ■ Telefono **N.D.** ■ Prezzo **€ 49,90** ■ Età Consigliata **18+** ■ Internet **www.borderlandsthegame.com**

specifiche tecniche
- Sistema Minimo **CPU 3 GHz, 1 GB RAM (2 GB Vista), 6 GB HD, Scheda 3D 128 MB**
- Sistema Consigliato **2 GB RAM, Scheda 3D 256 MB, ADSL**
- Multiplayer **Internet, LAN**

- Rapido e divertente
- Profondo e interessante
- Ottimo in coop

- Interfaccia con qualche pecca
- Alcune quest sono ripetitive
- Mappa scomoda

**Un gioco unico nel suo genere, non esente da difetti ma imperdibile per tutti i giocatori accaniti e gli amanti del multiplayer e della cooperazione. Un'idea audace, portata avanti fino in fondo con risultati soddisfacenti.**

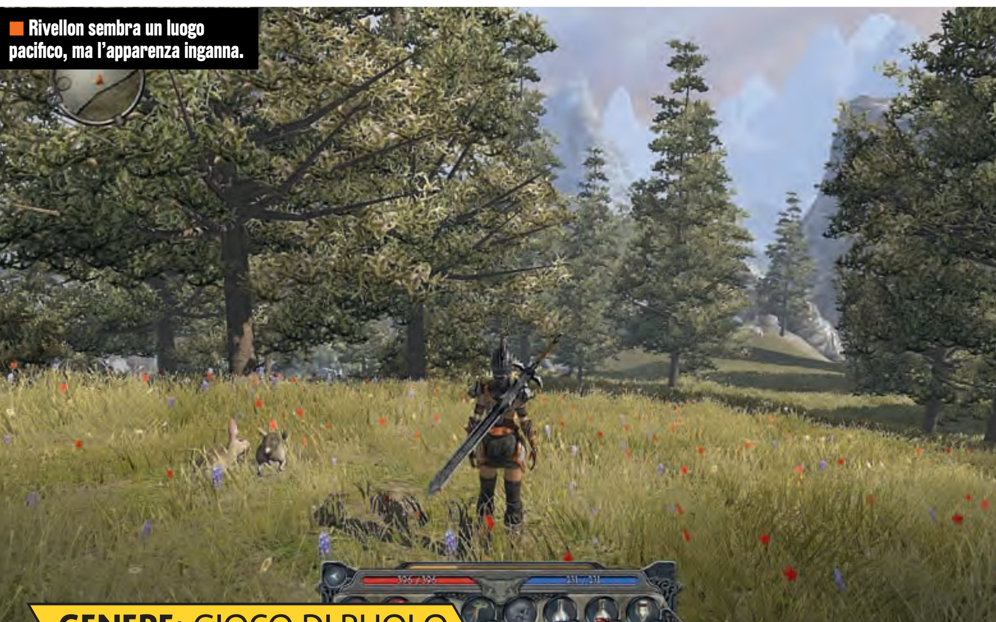
**8 ½**

| GRAFICA | SONORO | GIOCABILITÀ | LONGEVITÀ | ARMI | MULTIPLAYER |
|---|---|---|---|---|---|
| 7 | 7 | 8 | 8 | 9 | 9 |





Negli interni è pieno di oggetti, ma si può interagire solo con pochi.



Rivellon sembra un luogo pacifico, ma l'apparenza inganna.

**GENERE:** GIOCO DI RUOLO

# DIVINITY II: EGO DRACONIS

## Il nuovo gioco di ruolo fantasy di Larian ci farà letteralmente "volare"!

### IN ITALIANO

**L'edizione italiana di *Divinity II* vedrà una completa traduzione dei testi a schermo; il parlato, invece, resterà in inglese. Sarà completamente in italiano anche il corposo manuale, di ben ottanta pagine. Il doppiaggio in inglese è di ottima qualità.**



### INCANTAMENTI PER TUTTI I GUSTI

**Durante l'avventura, troveremo molte pietre preziose e metalli rari: oltre a rappresentare una buona fonte di guadagno presso i mercanti, questi materiali possono essere utilizzati dagli incantatori per aumentare la potenza di armi e corazze, naturalmente dietro pagamento di una consistente cifra di denaro. È necessario, prima, trovare anche la "ricetta" dell'incantamento da applicare.**

**DOPO un'attesa di ben sette anni, Larian Studios è finalmente pronta a farci percorrere le lande e i cieli del suo nuovo gioco di ruolo.**

GIOCO CONSIGLIATO GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

*Divinity II: Ego Draconis* è il seguito di *Divine Divinity*, un GdR ingiustamente sottovalutato che tentava, nell'era del dominio da parte del capolavoro *Diablo II* di Blizzard, di unire i combattimenti adrenalinici di quest'ultimo con una trama e dei dialoghi approfonditi e interessanti, sullo stile della celebre serie *Baldur's Gate* di BioWare (un programmatore di Larian coniò, per definire *Divine Divinity*, il titolo fittizio "*Diablo's Gate*"). Dopo una lunga parentesi di riflessione, durante la quale ha realizzato lo spin-off *Beyond Divinity*, lo studio polacco torna all'attacco con un gioco che ripropone, aggiornandola, la formula "mista" del suo predecessore, unendovi una grande quantità di elementi nuovi, su cui vale la pena soffermarsi con calma.

### Rivellon è in pericolo

La trama e l'ambientazione di *Divinity II* hanno diversi legami con l'episodio precedente, ma la vicenda narrata è indipendente e può essere tranquillamente seguita anche da chi non conosce le premesse.

Rivellon, il mondo fantasy in cui è ambientato il gioco, è minacciato dai piani di dominio di un losco figuro di nome Damian, figlio nientemeno che del Signore della Distruzione. In passato, Damian è già stato sfidato e tenuto a bada da un leggendario avventuriero, noto come il Divino; quest'ultimo, però, a un certo punto è stato ingannato e ucciso da un suo alleato, un membro dell'antica e saggia stirpe dei draghi.

A causa del tradimento, l'umanità ha cominciato a guardare con odio le creature draconiche, tanto che è addirittura sorto un ordine militare, gli Uccisori di draghi, con l'esplicito scopo di sterminarle. L'alter ego del giocatore è, all'inizio della partita, un giovane membro di tale ordine: il tutorial corrisponde precisamente alle

> "Sarà possibile creare anche personaggi molto sfaccettati"

ultime fasi del suo addestramento, quando gli viene instillata, tramite un processo traumatico, la "conoscenza draconica". Questa gli permetterà di disporre di poteri soprannaturali quali la facoltà di vedere i fantasmi e interagire con loro. Il prezzo da pagare è la perdita di tutte le conoscenze precedenti, nonché l'inquietante comparsa, sul volto del prescelto, di occhi completamente bianchi.

### Lo sviluppo del personaggio

Il rito d'iniziazione è un valido artificio narrativo che giustifica il livello molto basso da cui partono le abilità del nostro alter ego, che dovrebbe essere un grande guerriero al termine del suo addestramento. All'inizio della partita, al giocatore è chiesto di decidere solamente il sesso e l'aspetto del suo personaggio: tutte le altre personalizzazioni avvengono in seguito. Al termine del tutorial, sarà necessario selezionare una tra le tre classi disponibili: guerriero, mago o arciere.

Questa scelta, però, serve solo a determinare le abilità di partenza: nel prosieguo, sarà possibile optare per qualunque abilità tra quelle delle varie classi, creando anche personaggi molto sfaccettati. La crescita dell'eroe avviene tramite il classico sistema dei punti esperienza, ottenibili eliminando i nemici e completando le missioni; a ogni passaggio di livello, il

### TI LEGGO NEL PENSIERO!

Possiamo provare a leggere nel pensiero di qualunque Personaggio Non Giocante, ma naturalmente c'è un prezzo da pagare: ogni "lettura" costa una certa quantità di punti esperienza, che dipende dalla potenza della vittima. Risulta dunque impensabile leggere nel pensiero di chiunque: il bersaglio va attentamente selezionato. Quel soldato sembra mentire spudoratamente quando ci dice di non aver mai visto draghi nei dintorni? Leggiamogli il pensiero e forse scopriremo la verità. Ci serve una password per aprire uno scrigno e il proprietario non ce la vuole dare? Una sbirciatina nella sua testa e il problema sarà risolto. Ci sono anche casi meno ovvi, nei quali una lettura del pensiero ben piazzata può addirittura aprire una nuova missione. Questo elemento è dunque degno di grande attenzione e rappresenta una ventata di novità che certo non mancherà di essere apprezzata dagli appassionati.







## ANALISI TECNICA

LEGENDA: Tecnicamente impossibile · Sconsigliato · Accettabile · Ottimale

*Divinity II: Ego Draconis* non si può definire snello. Per quanto usi il motore di *Oblivion*, non certo nuovissimo, è ottimizzato scarsamente, tanto che, anche su PC decisamente potenti (un dual core affiancato da una GeForce 285), il frame rate non è sempre costante, e tende a scendere anche sotto i 30 FPS, al massimo del dettaglio, soprattutto negli ambienti esterni. Nei dungeon, di contro, la fluidità è notevole, ma quando il protagonista si trasforma in drago risulta minata: nonostante il frame rate rimanga elevato, il gioco presenta alcuni fastidiosi scatti. Si tratta di un titolo dedicato a chi ha computer potenti, insomma, o a chi non ha problemi a scendere con il livello di dettaglio.

| | Radeon X1950 | GeForce 8800 GT/ Radeon 4850 | Radeon 4870/ GeForce GTX 265 | Radeon 4870 X2/ GeForce 285 | SLI/ CROSSFIRE |
|---|---|---|---|---|---|
| Single Core | 1280x1024 | 1440x900 | 1680x1050 | 1680x1050 | 1680x1050 |
| Dual Core | 1280x1024 | 1440x900 | 1680x1050 | 1680x1050 | 1680x1050 |
| Quad Core | 1280x1024 | 1440x900 | 1680x1050 | 1680x1050 | 1680x1050 |

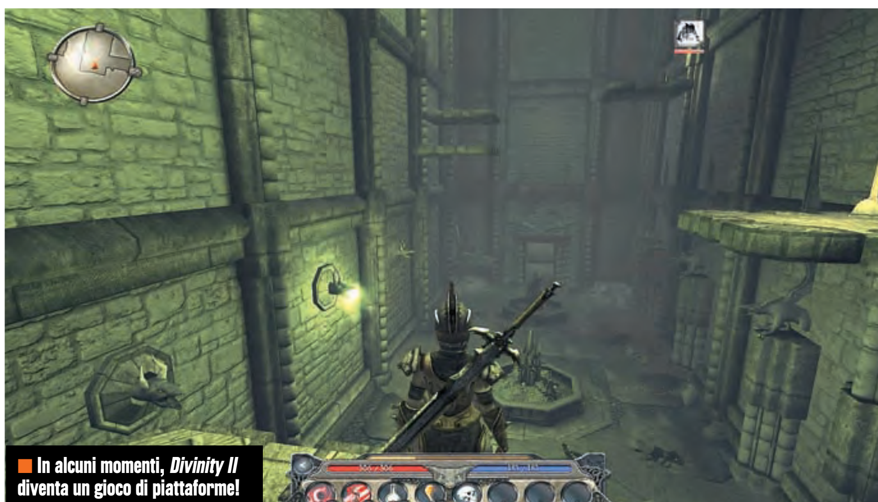
## TORRE, DOLCE TORRE

A un certo punto della vicenda, il protagonista riceverà, come base per le proprie operazioni, una torre magica collocata nel bel mezzo di un'isola. Potrà recarvisi in ogni momento tramite una pietra di teletrasporto: nella torre trovano posto i servizi di vari artigiani, uno per ogni arte disponibile (alchimia, incantamento, addestramento, eccetera). Non mancheranno missioni adatte a potenziare e a personalizzare l'edificio. La parte più difficile, però, sarà verso l'inizio, quando dovremo scegliere quali artigiani dovranno servirci, condannando a morte certa gli esclusi. Gli autori hanno fatto in modo che ogni scelta sia complicata, dando pregi e difetti a ogni candidato: per esempio, meglio quell'alchimista molto abile, ma arrogante e insopportabile, o quell'altro solo dilettante, ma simpatico e dimesso?





La schermata dell'inventario mostra anche le caratteristiche dell'eroe.



In alcuni momenti, *Divinity II* diventa un gioco di piattaforme!

## IL PROVETTO ALCHIMISTA

In giro per Rivellon si possono raccogliere molti tipi di piante e arbusti; il nostro eroe non è in grado di adoperarle direttamente, ma deve servirsi dell'abilità di un alchimista. Anche in questo caso, è necessario trovare o comprare la ricetta, prima di poter realizzare una pozione. Queste ultime sono praticamente indispensabili nei combattimenti contro i nemici più forti.

## IL MIGLIOR AMICO DELL'UOMO

Tra le caratteristiche originali di *Divinity II* c'è la possibilità di raccogliere parti dei cadaveri dei nemici uccisi e di servirsene per creare, tramite un negromante, una "creatura" che ci possa assistere durante i combattimenti. La bestiola ha chiaramente un aspetto mostruoso, ma si comporta come un fedele cagnolino: scodinzola, si gratta e... fa la pipì!

giocatore è libero di distribuire quattro punti tra le caratteristiche base del personaggio (forza, vitalità, destrezza, spirito, intelligenza) e un punto tra le abilità. Queste ultime, divise in attive e passive, presentano vari gradi di apprendimento, che si possono aumentare pagando un apposito addestratore; non sono organizzate ad albero, ma semplicemente sulla base del livello minimo che occorre per accedervi. Oltre alle abilità connesse alle tre classi, esistono magie di evocazione nonché abilità generiche, quali lo scassinamento, la specializzazione nelle armi, l'ampliamento dell'inventario o l'importante "saggezza", che consente di ottenere un numero maggiore di punti esperienza rispetto al normale.

### A caccia di lucertole

Il sistema di controllo di *Divinity II* è quello di ogni classico GdR in terza persona: il punto di vista è fisso alle spalle del personaggio giocante, la tastiera gestisce il suo movimento e il mouse direziona il punto di vista e la frequenza dei colpi durante il combattimento.

L'eroe non è incollato al terreno: può effettuare salti acrobatici, gettarsi dai burroni (e non si farà mai un graffio!) e anche nuotare. Durante gli scontri col nemico, a un clic del mouse corrisponde un fendente con l'arma impugnata. Cliccare furiosamente non serve a molto; il risultato migliore si ottiene, piuttosto, calibrando i clic con il fluire delle animazioni in cui si concretizzano le varie mosse. Le abilità attive, che consumano tutte una certa quantità di Mana e che hanno un tempo di ricarica anche piuttosto lungo, possono essere messe in atto premendo il relativo pulsante dopo averle assegnate alla barra rapida che si trova nella parte bassa dell'interfaccia di gioco. Sia i punti ferita, sia il Mana si rigenerano con una certa velocità, che è possibile aumentare facendo ingurgitare all'eroe un po' di cibo o qualche pozione. Con le armi è anche consentito devastare a piacimento casse e barili che popolano gli scenari, senza incorrere mai in alcuna sanzione. I tesori rinvenuti al loro interno o nei cadaveri dei nemici galleggiano nell'aria sotto forma di sacchetti pieni di denaro e possono essere raccolti finché c'è posto nell'inventario. Quest'ultimo, suddiviso in sezioni e organizzato in modo molto chiaro, non è limitato dal peso degli oggetti, bensì dalla loro quantità, che peraltro può essere aumentata tramite un'apposita abilità.

### Esplorazione (quasi) libera

Durante il gioco si possono visitare molte zone diverse di Rivellon. Ciascuna area è rappresentata da una mappa indipendente, ma i territori sono talmente vasti, da consentire un buon grado di esplorazione libera.
A determinare il passaggio da un'area

## SERVITORI OBBEDIENTI

Dopo aver ottenuto la nostra torre magica, avremo a disposizione tre avventurieri, che potremo incaricare di andare alla ricerca di erbe rare o pietre preziose. Attenzione, però: durante le loro ricerche, potranno essere feriti o anche uccisi. Per rendere l'eventualità meno probabile, dovremo spendere soldi per migliorare le loro armi e le loro corazze.

**MAPPE POCO FUNZIONALI**
Il sistema di mappatura automatica offerto dal gioco non è perfetto. Le mappe indicano solamente le destinazioni della trama principale e l'ingresso dei dungeon: non ci sono informazioni riguardo la posizione dei Personaggi Non Giocanti, né dei punti di teletrasporto, con il risultato che spesso è complicato ritrovare la posizione di chi ci ha dato una certa missione.

**QUALCHE BACO QUA E LÀ**
La versione di *Divinity II* testata da GMC ha mostrato qualche baco. Anzitutto, il gioco va in crash quasi sempre al momento dell'uscita: è questo un difetto che presenta spesso anche *Oblivion*, basato sullo stesso motore. Inoltre, abbiamo sperimentato diversi "blocchi" in determinati punti della trama, quando alcune sequenze animate si sono rifiutate più volte di partire al momento giusto. I produttori affermano che questo problema è stato risolto nell'edizione che verrà messa in commercio in Italia, ma ci sembrava giusto segnalarlo.

**RICOMPENSE PER TUTTI I GUSTI**
Quando il nostro eroe supererà una missione, comparirà una finestra che gli mostrerà la ricompensa ottenuta e gli darà modo di personalizzarla, scegliendo tra diverse possibilità. Generalmente, l'opzione è una ricompensa ulteriore in denaro oppure una maggior quantità di punti esperienza, ma qualche volta viene messo sul piatto anche qualche oggetto particolarmente potente.


Le ambientazioni sanno essere molto varie.


Solo il nostro eroe proietta un'ombra, i Personaggi Non Giocanti ne sono privi.

all'altra è, comunque, il dipanarsi della trama principale, che funge da grande sostegno su cui poggiano tutte le fasi principali della partita.

A spingerci verso la scoperta di ogni lembo raggiungibile di terra sono le numerose missioni secondarie disponibili in ciascuna regione, che vanno dal semplice (uccidere un brigante) al moderatamente complesso (scoprire cosa nasconde quel cittadino apparentemente onesto). Un aspetto che val la pena di sottolineare è che ogni missione contempla la facoltà di effettuare qualche scelta tangibile, in grado di modificare sostanzialmente sia la ricompensa, sia qualche eventuale incarico successivo. Un elemento ancora più interessante è che tra i poteri garantiti agli Uccisori di draghi c'è anche la lettura del pensiero, un'abilità che regala grandi soddisfazioni se adoperata con perizia. I dialoghi sono ben scritti e interamente parlati, pur se il nostro alter ego non pronuncia mai le sue battute. La scelta tra molteplici risposte diverse è quasi sempre garantita, anche se spesso le conseguenze non sono eclatanti. Encomiabile è, invece, la realizzazione estetica delle conversazioni, che vede la telecamera muoversi attorno ai partecipanti con zoomate e primi piani dinamici, in stile cinematografico.

La stessa cosa succede quando il protagonista legge qualche libro particolarmente importante, cui viene data voce tramite un apposito "narratore".

### Questo eroe è un vero drago!

Nella prima fase della trama principale, un evento scioccante cambierà le carte in tavola

> "L'inventario è organizzato in modo molto chiaro"

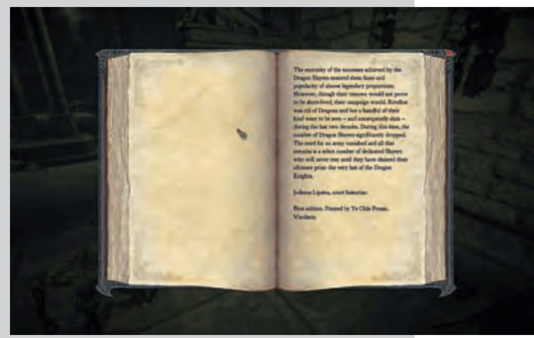
e darà al nostro personaggio, in teoria nemico acerrimo dei draghi, la possibilità di trasformarsi in uno di loro. L'idea è originale e permette l'introduzione di una giocabilità profondamente diversa rispetto a quella "classica", anche se sono presenti limitazioni atte a scongiurare abusi.

Anzitutto, per trasformarsi, l'eroe deve disporre di sufficiente spazio: questo significa che è impossibile diventare drago negli interni o anche nelle vallate e nei canaloni troppo stretti (in determinati frangenti, sono energie magiche non meglio identificate a inibire la trasformazione). Una volta in forma di drago, il nostro eroe è in grado di spostarsi in tutte le direzioni a sua completa discrezione, anche se appositi "muri invisibili" gli impediscono di andare troppo in alto o troppo vicino al suolo. Naturalmente, non mancano i nemici volanti, con cui il nostro alter ego può dar sfoggio della sua grande potenza, soprattutto tramite il suo immancabile alito


Purtroppo, quando il nostro personaggio è un drago, non può attaccare i nemici a terra.

## CITAZIONI DOTTE

Possiamo provare a leggere nel pensiero di qualunque Personaggio Non Giocante, ma naturalmente c'è un prezzo da pagare: ogni "lettura" costa una certa quantità di punti esperienza, che dipende dalla potenza della vittima. Risulta dunque impensabile leggere nel pensiero di chiunque: il bersaglio va attentamente selezionato. Quel soldato sembra mentire spudoratamente quando ci dice di non aver mai visto draghi nei dintorni? Leggiamogli il pensiero e forse scopriremo la verità. Ci serve una password per aprire uno scrigno e il proprietario non ce la vuole dare? Una sbirciatina nella sua testa e il problema sarà risolto. Ci sono anche casi meno ovvi, nei quali una lettura del pensiero ben piazzata può addirittura aprire una nuova missione. Questo elemento è dunque degno di grande attenzione e rappresenta una ventata di novità che certo non mancherà di essere apprezzata dagli appassionati.









Dai punti più alti si vedono panorami che arrivano fino all'orizzonte.

## OBIETTIVO RAGGIUNTO!

**_Divinity II_ esce contemporaneamente su PC e su Xbox 360, quindi non stupisce che al suo interno siano implementati gli Obiettivi (Achievement) utilizzati per scandire le sessioni di gioco. I principali riguardano la trama, ma ce ne sono anche di altri tipi: uno è collegato con la prima trasformazione in drago, un altro con la prima pozione realizzata, un altro ancora con la prima scelta importante effettuata, e via di questo passo. Va sottolineato che _Divinity II_ non è un Games for Windows, quindi gli Achievement sono visibili solo all'interno del gioco e non su LIVE.**

## UN RACCONTO AL SERVIZIO DEL GIOCO

Una delle migliori caratteristiche di *Divinity II* è la gradualità con cui la vicenda narrata introduce nuovi elementi nella giocabilità, sempre in modo credibile e coerente. Anziché dare fin da subito al giocatore la possibilità di sfruttare decine di potenzialità, con il rischio che egli si "affezioni" a poche e continui a usare sempre quelle, *Divinity II* presenta le sue caratteristiche una alla volta, facendole spiegare con dovizia di particolari a qualche Personaggio Non Giocante e dando sempre modo di provarle in un ambiente protetto. In questo senso, tutto il gioco può quasi essere considerato una sorta di grande tutorial. Ciò farà forse storcere il naso ai fan della libertà totale, ma si tratta sicuramente di una scelta azzeccata per un titolo che fa dell'elemento nuovo il proprio cavallo di battaglia.



infuocato. Esistono, comunque, diverse abilità draconiche (anche di cura) che possono essere sviluppate esattamente come quelle dell'eroe in forma umana. C'è anche un equipaggiamento fatto apposta per i draghi: il nostro lucertolone, dunque, sarà personalizzabile con corazze, elmi e gambali, proprio come un vero guerriero volante. Desta qualche perplessità, invece, la decisione di separare completamente i combattimenti di terra da quelli di cielo: quando il nostro eroe diventa un drago, i nemici "normali" scompaiono e non possono essere attaccati dall'alto; viceversa, quando torna a essere un umano, gli avversari volanti restano visibili, ma smettono di attaccarlo. La trasformazione in drago non è uno sfizio a sé stante, ma una componente importante della trama e della giocabilità: in molti casi, volare sarà l'unico modo per raggiungere una zona altrimenti interdetta (Damian e i suoi seguaci amano rifugiarsi in temibili "fortezze volanti"), o anche solo per scoprire cosa si cela in quell'altopiano che compare in lontananza...

### Grafica e sonoro

*Divinity II* è costruito con il motore Gamebryo, lo stesso alla base di *The Elder Scrolls IV: Oblivion*. L'aspetto generale non è disprezzabile, anche se pochi aspetti fanno gridare al miracolo. Sono molto piacevoli e curate le vedute ad ampio respiro dei grandi paesaggi, mentre avrebbero meritato maggior cura i dettagli nella resa delle creature viventi.

Gli ambienti sono abbastanza particolareggiati, anche se non molto interattivi: è consentito, come già scritto, distruggere casse e barili e aprire i forzieri, ma gli oggetti che si vedono su tavoli e scaffali solo raramente possono essere raccolti. Il gioco implementa anche un sistema fisico, che però è molto più rudimentale e limitato di quello visto all'opera in *Oblivion*. Talvolta, il suo funzionamento è anche leggermente inquietante, per esempio quando vedremo scivolare qualche scatolone da una parte all'altra di una stanza perfettamente in piano. Nonostante i risultati non eclatanti, il motore di gioco mostra una pesantezza notevole e, in generale, un'ottimizzazione non perfetta.

La colonna sonora, dal canto suo, è molto classica, con brani che spaziano dall'epico rilassante (per esempio durante l'esplorazione delle città), al concitato, durante i combattimenti o le trasformazioni in drago.

### Conclusioni

*Divinity II* è un gioco pieno di idee interessanti, con una grande quantità di contenuti (la longevità si assesta su una sessantina di ore circa) e la presenza di notevoli spunti interpretativi. I combattimenti tutta azione, da sempre caratteristica della serie, sono implementati in modo soddisfacente e la trama affronta temi solo apparentemente banali, trattandoli peraltro con ironia e con una grande capacità di tessere citazioni e rimandi.

Purtroppo, le imperfezioni non mancano: oltre ai problemi prettamente tecnici, *Ego Draconis* presenta limitazioni all'azione non sempre comprensibili e qualche scelta di design che lascia decisamente perplessi. Ciò nonostante, Larian si dimostra uno studio capace e brillante, che non ha paura di rischiare pur di introdurre nei suoi giochi un po' di innovazione.

**Mosè Viero** 

## IN ALTERNATIVA...

***Divine Divinity,*** Ott 02, 7
Pur con diversi anni sulle spalle, il primo capitolo della saga rimane molto divertente da giocare e ha parecchi punti in comune col suo seguito.

***The Elder Scrolls IV: Oblivion,*** Apr 06, 9
Il motore di gioco è lo stesso, ma i risultati sono molto diversi. *Oblivion* presenta combattimenti più rilassati e una storia meno presente, favorendo la libertà di esplorazione.

info ■ Casa **DTP Entertainment** ■ Sviluppatore **Larian Studios** ■ Distributore **Koch Media** ■ Telefono **02/934669** ■ Prezzo **€ 39,99** ■ Età Consigliata **12+** ■ Internet **www.divinity2.com**

specifiche tecniche
- Sistema Minimo **CPU 3 GHz, 1 GB RAM, Scheda 3D 256 MB, 8 GB HD**
- Sistema Consigliato **CPU Dual Core, 2 GB RAM, Scheda 3D 512 MB**
- Multiplayer **No**

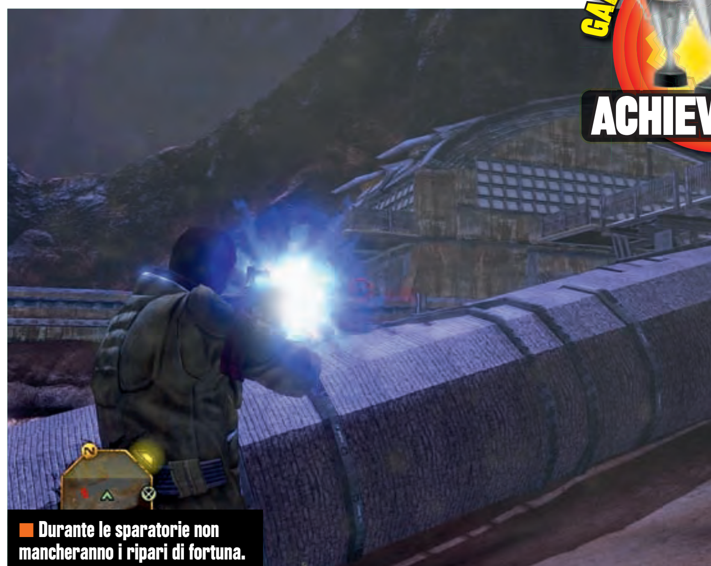
**Pro**
- Trama e contenuti piacevoli
- Molti elementi di originalità
- Le missioni offrono diverse scelte

**Contro**
- Programmazione non perfetta
- Mappatura automatica poco chiara
- La trasformazione in drago è forse troppo limitata

**I ragazzi di Larian non deludono e si mostrano capaci di realizzare giochi di ruolo piacevoli, interessanti e soprattutto pieni di idee nuove. _Divinity II_ non è perfetto, ma va consigliato senza dubbio a tutti gli appassionati del genere.**

**8**

| GRAFICA | SONORO | GIOCABILITÀ | LONGEVITÀ | TRAMA | LIBERTÀ D'AZIONE |
|---|---|---|---|---|---|
| 8 | 8 | 8 | 8 | 7 | 8 |


Durante le sparatorie non mancheranno i ripari di fortuna.



Uno dei tantissimi mezzi pilotabili per sfrecciare sul suolo marziano.

**GENERE:** AZIONE

# RED FACTION: GUERRILLA

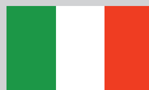
Torna *Red Faction*, più distruttivo e libero che mai!

### OBIETTIVI PER TUTTI

Come molti Games for Windows, anche *Red Faction: Guerrilla* consente agli utenti con un account Live di sbloccare una serie di obiettivi (Achievements), che andranno a rimpolpare il gamerscore del giocatore. Ci sono complessivamente 50 obiettivi per 1000 punti gamerscore.

### IN ITALIANO

Il gioco vanta una completa traduzione in italiano, dal manuale ai dialoghi, ben doppiati e recitati.



**NON ce ne voglia Volition, software house di indubbio talento, ma la serie *Red Faction*, giunta ora alla sua terza incarnazione, è nota ai più per un unico motivo ben preciso: distruzione totale! Fin dall'esordio, datato 2001, il marchio si era contraddistinto per il cosiddetto Geo-Mod, una tecnologia sviluppata dalla stessa Volition che consentiva di ricreare strutture complesse totalmente distruttibili.**

Una manna per i fan degli sparatutto più "fracassoni", conditi da esplosioni a iosa, crolli e particelle in quantità. Certo, non di sola distruzione vivevano i primi due *Red Faction*, ma nel complesso, sotto il profilo puramente FPS, i titoli non aggiungevano nulla di davvero sensazionale a un segmento già allora sommerso da centinaia di prodotti simili. Oggi, a ben sette anni dal secondo episodio, *Red Faction* torna a far parlare di sé con un gioco che se da un lato mantiene forti legami coi predecessori, dall'altro se ne discosta in modo piuttosto netto.

L'ambientazione, il rosso suolo marziano, è la stessa del primo *Red Faction*, ma in capo a pochi secondi, al termine del filmato iniziale, la vera rivoluzione di *Guerrilla* si paleserà in modo inequivocabile. Abbandonata la soggettiva, il nuovo lavoro di Volition abbraccia la visuale in terza persona, e con essa una natura maggiormente action e meno sparatutto. A detta degli sviluppatori, l'inquadratura alle spalle del protagonista è la soluzione ideale per apprezzare al meglio lo spettacolo delle esplosioni. Già, perché le esplosioni, marchio di fabbrica di *Red Faction*, non potevano certo mancare. Ma procediamo con ordine.

**"Il nuovo lavoro di Volition abbraccia la visuale in terza persona"**


Le esplosioni appaiono sempre spettacolari e appaganti.

Dopo la puntatina sulla Terra di *Red Faction II*, la serie torna su Marte, cinquant'anni dopo gli eventi narrati nel secondo episodio. Nei panni di Alec Mason, un minatore appena giunto sul Pianeta Rosso, assisteremo alla repentina morte di nostro fratello, ucciso da alcuni soldati dell'EDF (Earth Defense Force). In capo a pochi istanti, Alec si renderà conto che la sua unica scelta sarà abbracciare la fede del fratello e diventare parte integrante della Red Faction, un gruppo intenzionato a porre fine alle violenze perpetrate dall'EDF, un tempo forza di difesa e ora tirannica dittatura che controlla tutte le aree nevralgiche di Marte. L'obiettivo? Cacciare gradualmente l'EDF dalle sei regioni del pianeta, per riportare libertà e giustizia. Il tutto all'interno di un mondo liberamente percorribile, nel quale potremo man mano prenderci carico di missioni e obiettivi specifici, sempre ben evidenziati sulla mappa. Un *GTA* marziano? Non proprio, ma pur sempre un gioco che conferisce all'ormai classico "free roaming" un ruolo di spicco.

Se la cornice narrativa, abbastanza stereotipata, non fa esattamente gridare al miracolo, tutto il resto sembra girare a meraviglia fin dai primi minuti. Armato inizialmente solo di un martello, Mason farà presto conoscenza con ciò che su Marte sembra andare per la maggiore: gli esplosivi. Nulla di cui stupirsi, vista la grande attività mineraria che contraddistingue il Pianeta Rosso. Con il fratello ancora in vita, il protagonista avrà già modo di demolire alcuni







Non è una visione "acida", ma lo spettacolare effetto che sottolinea l'esplosione di una cisterna.


Di tanto in tanto troveremo minerali da raccogliere.



Impegnati con altri ribelli a respingere un assalto EDF.

## DEMOLIAMO IN ALLEGRIA

**Divertentissima la modalità Squadra Demolizioni, affrontabile offline da più giocatori sullo stesso PC (le classifiche possono poi essere condivise in rete). Molto simile alle modalità più distruttive di *Burnout*, questa sezione ci consente, in cinque specialità su dieci mappe diverse, di distruggere quanti più edifici possibile, onde accumulare il maggior numero di danni. Molte le armi a disposizione, tutte mediamente potenti ed esagerate. Insomma, il trionfo della spettacolarità un po' sopra le righe!**

## RED FACTION ONLINE

**Il multiplayer online si basa su una rilettura delle classiche modalità degli sparatutto che vanno per la maggiore. Dal Deathmatch in singolo e a squadre, passando per il Cattura la Bandiera, ritroveremo tutte le specialità note ai fan del genere, con in più alcune modalità che ben si sposano con l'anima distruttiva di *Red Faction*, come la Demolizione, nella quale dovremo difendere un demolitore mentre tenta di abbattere tutti gli edifici nemici. Supportati fino a 16 giocatori.**

## CONTENUTI AGGIUNTIVI SUBITO!

La versione PC di *Guerrilla* comprende da subito i contenuti che gli utenti console hanno avuto a disposizione come DLC dopo la pubblicazione del gioco. Stiamo parlando della campagna single player *Demons of the Badlands,* oltre ad alcuni contenuti aggiuntivi per il multiplayer, come due mappe esclusive e altre due originariamente pensate per gli utenti che avevano pre-ordinato le versioni Xbox 360 e PS3.

edifici e di impratichirsi con un'attività che farà da denominatore comune a tutto il gioco. E torniamo a bomba, è il caso di dirlo, al cuore pulsante di *Red Faction: Guerrilla*. La nuova versione del Geo-Mod, la 2.0, ha reso ancor più realistiche le reazioni fisiche degli edifici e delle varie strutture che ci troveremo a far saltare in aria. In base al punto di collocazione della carica esplosiva, i danni muteranno in tempo reale, senza contare che alcuni punti cruciali (colonne portanti, ecc.), se distrutti, consentiranno una demolizione più rapida ed efficace. Se si escludono risultati talvolta poco realistici (non sarà infrequente osservare un edificio lesionato che si regge solo su un paio di esili pilastri...), l'effetto è esaltante e plausibile. La distruzione delle strutture dell'EDF non è mai fine a se stessa, dal momento che ogni edificio nemico abbattuto determinerà un indebolimento del controllo militare della zona, con conseguente minor numero di avversari che tenteranno di farci la pelle. Una spruzzatina strategica che, insieme allo schema di conquista graduale dei territori, conferisce a *Guerrilla* un'anima originale che si discosta parzialmente da quanto siamo soliti osservare in prodotti simili. Se tuttavia vorrete concentrarvi solo sulla distruzione indiscriminata, la modalità Squadra Demolizioni, di cui parliamo a parte, farà decisamente per voi!

Le missioni che potremo intraprendere nel corso del gioco, selezionabili in determinati punti della mappa, spazieranno da semplici azioni di sabotaggio ad assalti a suon di piombo contro le postazioni dell'EDF. Su questo versante *Guerrilla* offre un'esperienza davvero di spessore, mai banale e mediamente impegnativa, impreziosita dai numerosi veicoli liberamente pilotabili, l'ideale per coprire senza eccessivo sforzo distanze

**SOFTWARE HOUSE ECLETTICA**

**Fondata nel 1996 a Champaign, nell'Illinois, Volition ha da sempre proposto prodotti assai eterogenei, in grado di coprire buona parte dello spettro videoludico. Prima con Interplay, poi con THQ, Volition ha realizzato simulatori spaziali (*FreeSpace*), GdR (*Summoner*), FPS (i primi due *Red Faction*) e giochi d'azione in "free roaming" (*Saints Row*).**



Raggiungendo questi segnali rossi potremo accedere alle varie missioni.



Un bel volo da una scarpata è quel che ci vuole per ammirare il panorama marziano.



Questo curioso mezzo dei Marauder ricorda film alla "Mad Max".



Le missioni di pedinamento non mancheranno mai.

Non mancheranno missioni di pedinamento. Forse ci siamo avvicinati troppo!

## COME TI CREO UN MONDO, E COME TE LO DISTRUGGO!

Geo-Mod (Geometry Modification Technology) è la tecnologia che sta alla base della vasta deformabilità della serie *Red Faction*. Ricreando reazioni fisiche plausibili e rendendo quasi tutti gli oggetti su schermo distruttibili, il Geo-Mod dà al videogioco una dimensione nuova, molto più interattiva e appassionante.

**"Le missioni spazieranno da semplici azioni di sabotaggio ad assalti a suon di piombo"**

talvolta importanti. Certo, a lungo andare le missioni per liberare le aree nemiche potranno apparire un filo ripetitive, ma nel complesso il divertimento e l'impegno necessario per portarle a termine ci faranno dimenticare questo aspetto. E l'anima sparatutto dov'è finita? Tra cariche esplosive da piazzare e mondi liberamente percorribili, avevamo quasi perso di vista la natura originaria della serie targata Volition. Come accennato in precedenza, i primi episodi non si erano contraddistinti per essere FPS, nel senso stretto del termine, davvero memorabili, basati com'erano su cliché spesso abusati. Con *Guerrilla* le cose cambiano, anche se non in maniera clamorosa. Certo, ora non c'è più la prima persona, e tale scelta tecnica impone un approccio diverso alle meccaniche di gioco, se vogliamo più ragionate, ma la natura spara-spara di *Red Faction* avrà ancora qualche problema di personalità, a partire









■ Nei rifugi della Red Faction potremo accedere a nuove armi e potenziamenti vari.

## SOTTO CONTROLLO, O QUASI

L'origine console del gioco si nota soprattutto sul versante controlli. Se le sparatorie sono tutto sommato più gestibili con mouse e tastiera, le sezioni al volante, molto frequenti, trovano nell'onnipresente Controller Xbox 360 per Windows la periferica ideale.

dall'armamentario a disposizione. La cronica carenza di mezzi della Red Faction impedisce ai suoi membri di disporre di armi tecnologicamente avanzate. Da questo punto di vista il gioco propone qualcosa di abbastanza originale: ogni esplosione provocata lascerà sul terreno un certo numero di rottami che, raccolti e portati al nostro campo base, potranno essere trasformati in armi. Peccato però che tali oggetti non spicchino mai per caratterizzazione, rendendo i frequenti scontri a fuoco con le forze EDF fin troppo noiosi. Se non altro, l'IA dei nemici darà un po' di pepe al tutto, grazie a reazioni credibili e mai suicide. In particolare, è apprezzabile osservare un soldato prendere il controllo di una torretta sguarnita dopo l'uccisione di un suo compagno o arrivare a dar manforte nei momenti più concitati.

Se le esplosioni vengono riprodotte con cura, il mondo di *Red Faction: Guerrilla* non fa strabuzzare gli occhi per qualità e dettaglio. Le varie aree di Marte appaiono vuote e monotone, senza elementi in grado di catalizzare l'attenzione dell'osservatore. Lo stesso dicasi per gli edifici e i modelli dei soldati, affetti da un'evidente mancanza di varietà. In generale, tuttavia, il motore grafico approntato da Volition se la cava bene, mostrandosi mediamente agile sulle configurazioni più disparate, con sporadici cali di frame solo durante gli assalti più affollati.

Nato come FPS "da distruzione", il marchio *Red Faction* sconfina nel mondo dei giochi d'azione libera in terza persona, ottenendo un buon risultato, pur con qualche debolezza qua e là. Consigliatissimo a tutti gli amanti della deformabilità estrema, *Guerrilla* inciampa solo su una scarsa varietà visiva e su una struttura delle missioni talvolta un po' ingessata. Il divertimento, però, merito anche di un multiplayer coi fiocchi, è indiscutibile. Sotto con gli esplosivi!

**Dario Ronzoni**

GIOCHI COMPUTER

## 4 RUOTE, CHE PASSIONE!

**In stile *GTA*, *Guerrilla* consente di guidare un ampio numero di mezzi, che potremo "rubare" agevolmente in vari punti della mappa. Una volta al volante, noteremo uno stile di guida divertente ma talvolta ostico, specie se utilizzeremo mouse e tastiera. Lascia un po' interdetti la fisica dei mezzi: spesso, scontrandoci con un veicolo molto più grosso del nostro, ne provocheremo il ribaltamento con troppa facilità. I mezzi più resistenti, come i corazzati dell'EDF, ci serviranno come alternativa al tritolo per abbattere gli edifici. Certo, occorrerà più tempo, ma il risultato sarà comunque soddisfacente!**

## IN ALTERNATIVA...

***Red Faction*,**
Nat 01, **8**
Un po' stagionato, ma ancora valido, è il gioco che fa conoscere al mondo il Geo-Mod.

***Grand Theft Auto IV*,**
Nat 08, **9**
Assai controverso nella sua versione PC, resta il miglior rappresentante dei giochi a struttura aperta.

**info** ■ Casa **THQ** ■ Sviluppatore **Volition** ■ Distributore **THQ** ■ Telefono **0331/245897** ■ Prezzo **€ 49,99** ■ Età Consigliata **16+** ■ Internet **www.redfaction.com**

**specifiche tecniche**
- Sistema Minimo **CPU 2 GHz, 1 GB RAM, Scheda 3D 128 MB, 8 GB HD**
- Sistema Consigliato **CPU Dual Core, 2 GB RAM, Scheda 3D 256 MB**
- Multiplayer **LAN, Internet**

**Pro:**
- Alta deformabilità dello scenario
- Molte missioni disponibili
- Richissimo multiplayer

**Contro:**
- Grafica non memorabile
- Scarsa caratterizzazione delle armi
- Varietà delle missioni migliorabile

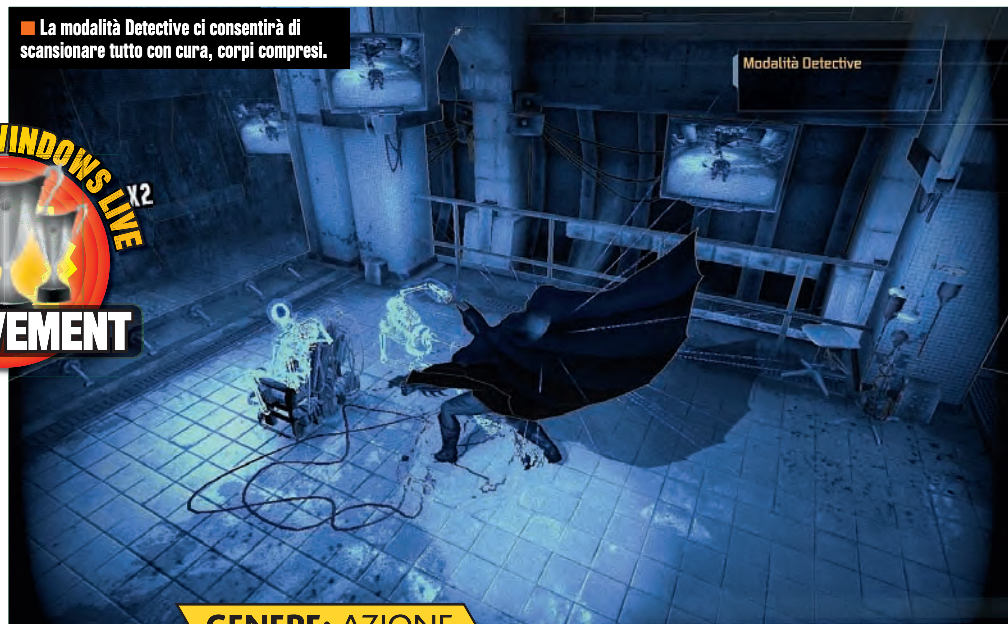
**La svolta "alla *GTA*" di *Red Faction* si materializza in un gioco ben riuscito, divertente e sempre fortemente caratterizzato dall'alta deformabilità degli ambienti. Meriterebbe una maggior cura il versante sparatutto, privo di mordente, ma nel complesso *Guerrilla* si rivela un titolo davvero godibile.**

**7½**

| GRAFICA | SONORO | GIOCABILITÀ | LONGEVITÀ | CONTROLLI | LEVEL DESIGN |
|---|---|---|---|---|---|
| 6 | 7 | 8 | 7 | 7 | 6 |




I filmati di intermezzo mettono in mostra un Batman in splendida forma.



La modalità Detective ci consentirà di scansionare tutto con cura, corpi compresi.

GENERE: AZIONE

# BATMAN: ARKHAM ASYLUM

L'atteso ritorno del Cavaliere Oscuro stravince su tutta la linea.

**IN ITALIANO**

**Il gioco è completamente tradotto nella nostra lingua. Da segnalare, in particolare, l'ottimo doppiaggio, che si avvale di voci degne di una produzione cinematografica.**



**UN'altra brutta figura per il povero Batman. Per anni è stato questo il triste adagio che ha accompagnato buona parte delle uscite videoludiche del popolare supereroe, esaltato al cinema da artisti del calibro di Tim Burton e trattato a pesci in faccia su tutte le principali macchine da gioco da sviluppatori frettolosi o, peggio, privi di talento.**

GIOCO CONSIGLIATO GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

Sono infatti pochissimi i giochi che hanno saputo, anche solo lontanamente, ricreare la magia di Gotham City e del fitto sottobosco di folli personaggi gravitanti attorno al pensieroso Bruce Wayne. L'interrogativo di fronte all'imminente titolo di Eidos era dunque il solito: un altro gioco dimenticabile? Sgombriamo il campo da qualsiasi dubbio di sorta: *Batman: Arkham Asylum* è ciò che i fan dell'Uomo Pipistrello aspettavano da tanto tempo, un prodotto che spazza via anni di frustrazioni e bocconi amari. E, in definitiva, forse il miglior gioco di sempre dedicato a un supereroe. Stiamo esagerando? Continuate a leggere e giudicate voi stessi.

Chi ben comincia, si dice, è a metà dell'opera, e il gioco targato Rocksteady ed Eidos sembra cogliere al volo tale asserto. Con una tecnica dal forte sentore hollywoodiano, veniamo condotti per mano attraverso i cupi corridoi di Arkham, il manicomio criminale nel quale Batman ha appena rinchiuso il suo arcinemico Joker. Non un classico filmato introduttivo, ma una vera e propria sequenza interattiva, nella quale, mentre scorrono davanti a noi le immagini del carcere (oltre ai titoli di testa), ci è data la possibilità di fare immediatamente conoscenza con il sistema di controllo. Batman è lì, davanti a noi, statuario nella sua muscolosa struttura fisica, pronto per essere controllato da una curiosa

> "Picchiaduro, stealth, azione, in *Arkham Asylum* si trova di tutto"

visuale a metà strada tra una soggettiva e una classica terza persona, in grado di immergerci a dovere nell'azione senza tuttavia farci perdere il colpo d'occhio sul nostro protagonista.

In capo a pochi minuti, Joker riuscirà a liberarsi, dando il via alle danze. Oltre all'efficace introduzione, il primo aspetto davvero entusiasmante di *Arkham Asylum* è costituito dall'immediata possibilità di menar le mani: il gioco di Eidos è eminentemente un picchiaduro, e come tale sa calarci in un batter di ciglia nel cuore della mischia, con scontri da subito appassionanti e dinamici. Batman non ha superpoteri, ma basa la propria forza sulla prestanza fisica e su una serie di gadget tecnologici. La natura del supereroe è colta perfettamente dal gioco, che ci consentirà di apprendere gradualmente nuove mosse, sempre più letali, e di aggiungere al nostro arsenale gingilli hi-tech di rara efficacia. Una struttura che, se da un lato ricorda un blando GdR, dall'altro non fa che aumentare lo spessore dell'offerta. Ma torniamo all'anima picchiaduro del gioco.

I primi scontri contro i tirapiedi di Joker illustrano alla perfezione la struttura dei combattimenti di *Arkham Asylum*, improntati alla massima immediatezza, senza per questo scadere in un banale schema "pigia-pigia". Dato per scontato l'uso di un pad al posto della coppia mouse-tastiera, qui abbastanza penalizzata, avremo un tasto per colpire, uno per schivare e uno per attivare le

**QUASI DEBUTTANTI**

**Curioso notare come il miglior gioco di sempre dedicato a Batman sia frutto del lavoro di un team quasi esordiente. Rocksteady, di stanza a Londra, è stata infatti fondata nel 2004 e prima di *Arkham Asylum* aveva all'attivo il solo *Urban Chaos: Riot Reponse*, un discreto FPS per PlayStation 2 e Xbox pubblicato nel 2006.**

## OCCHIO ALLO SPAVENTAPASSERI!

Livello ricorrente nel corso dell'avventura, la sfida con lo Spaventapasseri abbandona la struttura tipica del gioco e propone un'originale fase stealth a scorrimento, nella quale dovremo aiutare Batman a sgattaiolare via senza farsi scovare dal temibile nemico. Una variante davvero gustosa che sa rendere l'offerta ancor più completa.









## ANALISI TECNICA

**LEGENDA:** ☐ Tecnicamente impossibile ■ Sconsigliato ■ Accettabile ■ Ottimale

***Batman: Arkham Asylum*** **può vantare un motore grafico molto scalabile, che permette di adattarlo alla maggior parte delle configurazioni disponibili. Basta una CPU dual core e una recente GPU, anche di fascia medio bassa (per esempio una 8800 GT o una HD 4850), per gustare le imprese dell'Uomo Pipistrello quasi al massimo del loro splendore. I possessori delle più recenti schede di NVIDIA, magari in SLI, potranno poi divertirsi con gli ulteriori effetti PhysX, che però andranno a pesare molto sulla fluidità: a livello "normale", una GTX 260 dovrebbe essere sufficiente a gestire la maggior mole di dati, ma per attivarli a livello massimo, consigliamo due GTX 280 in SLI o una GTX 295.**

| | Radeon X1950 | GeForce 8800 GT/ Radeon 4850 | Radeon 4870/ GeForce GTX 265 | Radeon 4870 X2/ GeForce 285 | SLI/ CROSSFIRE |
|---|---|---|---|---|---|
| Single Core | 1280x1024 | 1440x900 | 1920x1080 | 2560x1600 | 2560x1600 |
| Dual Core | 1280x1024 | 1440x900 | 1920x1080 | 2560x1600 | 2560x1600 |
| Quad Core | 1280x1024 | 1440x900 | 1920x1080 | 2560x1600 | 2560x1600 |



Sexy, pericolosa e un tantino stupida, Harley Quinn ci darà del filo da torcere.




Ci capiterà anche di dover salvare alcuni soldati in difficoltà.

### UNA VISTA DA DETECTIVE

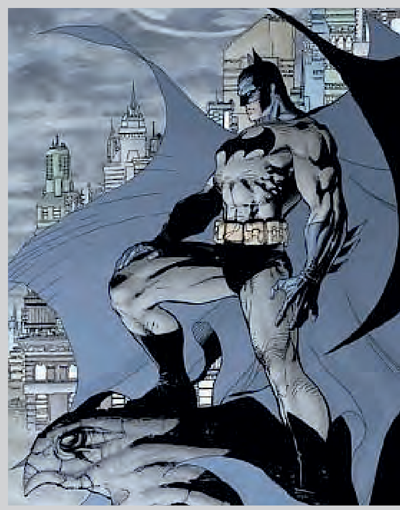
**Tra le caratteristiche più intriganti di *Arkham Asylum* c'è la possibilità di passare in qualsiasi momento dalla visione classica a quella cosiddetta Detective, con la quale Batman potrà analizzare al meglio l'ambiente circostante. Tutto, dagli appigli ai passaggi segreti, dai dati biometrici alle tracce lasciate dai personaggi, potrà essere monitorato con cura.**

### TOCCHI DI CLASSE

**Batman nasce come fumetto, e l'origine cartacea del personaggio viene sottolineata con alcune scelte stilistiche davvero gustose: mettendo in pausa, le immagini di gioco assumono un aspetto fumettoso, quasi fossero disegnate a inchiostro. Un vero e proprio omaggio a DC Comics e a tutti i fan delle serie a fumetti, nonché una soluzione di forte impatto visivo.**

### IL CAVALIERE OSCURO

Festeggia 70 anni, ma non li dimostra affatto. Nato nel 1939 dalla fantasia di Bob Kane e Bill Finger, Batman è ormai uno dei supereroi più amati di sempre, punta di diamante della scuderia DC Comics. Dopo l'uccisione dei genitori da parte di un ladruncolo da quattro soldi, il giovane Bruce Wayne decide di dedicare la propria vita alla lotta al crimine, celato dietro la maschera di un eroe misterioso. Col passare dei decenni, e nei frequenti salti dalla carta al piccolo e grande schermo, l'Uomo Pipistrello ha mutato talvolta radicalmente il proprio aspetto, mantenendo però intatte la sete di giustizia e la sua aura di eroe tragico, solitario e malinconico.



numerose combo. Semplice ma mai scontato, perfetto per mantenere un ritmo sempre alto, soprattutto nei momenti di massimo caos. Che dire, poi, delle inquadrature rallentate in stile cinematografico, che subentreranno a sottolineare i colpi finali inferti ai nemici?

Se, tuttavia, definissimo *Arkham Asylum* un semplice picchiaduro, ci sbaglieremmo di grosso. I pugni possono bastare contro nemici disarmati, ma di fronte a brutti ceffi con pistole e mitra, dovremo attuare tattiche alternative. È qui che subentra l'azzeccata anima stealth, perfettamente modellata attorno alla figura di un supereroe che fa dell'approccio furtivo il proprio marchio di fabbrica. Grazie a rampini, carrucole e quant'altro, Batman potrà sfruttare al meglio l'ambiente circostante per sfuggire ai nemici o colpirli alle spalle. Per individuare alcuni elementi strategici (botole, punti d'appoggio, oltre a nemici nascosti), ci verrà in soccorso lo spettacolare Detective Mode, una speciale visione in grado di scansionare fin nei minimi dettagli i complessi e articolati livelli di gioco. Nelle fasi stealth, si lascia apprezzare anche l'ottima Intelligenza Artificiale dei nemici, assai veloce nel reagire alla nostra presenza e in grado di mettere in allarme tutti i cattivi nel raggio di diversi metri. Per cavarsela, in questi casi, meglio issarsi in aree sopraelevate e attendere che si calmino le acque, per poi colpire nuovamente, magari con uno spettacolare calcio volante.

Come scritto in precedenza, i gadget di Batman sono disponibili in grande quantità, dal Batarang al gel

### NVIDIA CI METTE LO ZAMPINO

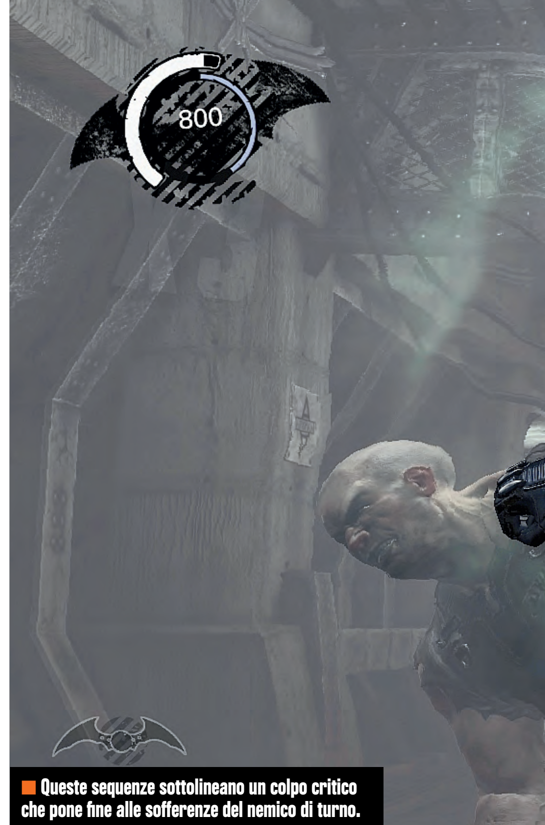
**L'acquisizione di AGEIA da parte di NVIDIA sta dando i suoi frutti e i programmatori, seppure a rilento, iniziano a introdurre l'accelerazione della fisica su GPU tramite gli algoritmi PhysX. Come nel caso di *Mirror's Edge*, anche in *Batman: Arkham Asylum* i possessori di GeForce dalla serie 9 in poi potranno attivare effetti grafici aggiuntivi e non ottenibili se non usando le GPU di NVIDIA. Le differenze non sono qualcosa di imperdibile, ma sono abbastanza evidenti, e riguardano sia il maggior numero di detriti e particelle in movimento, sia le animazioni del mantello, leggermente più credibili se accelerate tramite scheda video. Lo scotto da pagare è un frame rate decisamente inferiore, soprattutto a risoluzioni elevate. Sul nostro sistema di prova, basato su un quad core e 2 GeForce 9800 GTX, disattivando la fisica il frame rate rimaneva incollato sui 60 FPS, mentre attivandola a livello normale, lo vedevamo oscillare in maniera evidente, crollando spesso sotto il muro dei 30 FPS. Attivando la fisica al massimo del dettaglio, raramente superavamo i 20 FPS.**



L'illuminazione dinamica offrirà spesso scorci assai coinvolgenti.




Batman impegnato a menar le mani. Una scena assai frequente nel gioco.




Queste sequenze sottolineano un colpo critico che pone fine alle sofferenze del nemico di turno.



I boss, fin dai primi livelli, appaiono ben caratterizzati e impegnativi.

esplosivo, ideale per aprire varchi in luoghi apparentemente senza uscita. Peccato solo che non sia possibile guidare la Batmobile, presente in alcune fasi, ma solo come elemento coreografico e nulla più. Del resto, tutta l'azione si svolge all'interno del manicomio criminale, non esattamente il luogo perfetto per sfrecciare con un bolide nero tra le mani, nonostante le ragguardevoli dimensioni della struttura. Meglio allora girare a piedi o, al massimo, planando col nostro enorme mantello.

Picchiaduro, stealth, azione pura, in *Arkham Asylum* si trova di tutto, compresi boss di fine livello ottimamente caratterizzati e minigiochi sfiziosi sparsi qua e là, come i divertenti quesiti dell'Enigmista. A proposito di Enigmista, compariranno nel corso dell'avventura numerosi personaggi legati all'universo di Batman, da Poison Ivy a Bane, passando per Harley Quinn e tanti altri. Da notare come queste classiche figure siano state ridisegnate per venire incontro allo stile del gioco, per certi aspetti ancor più cupo e truce del fumetto e dei film più recenti. Il risultato finale è ottimo e non tradisce affatto gli originali, riuscendo anzi a esaltare le singole personalità con gusto ed equilibrio.

Un gioco così ben riuscito non poteva certo esimersi dal presentare un comparto grafico degno di tanta

**"Le animazioni di Batman e degli altri personaggi appaiono molto naturali"**

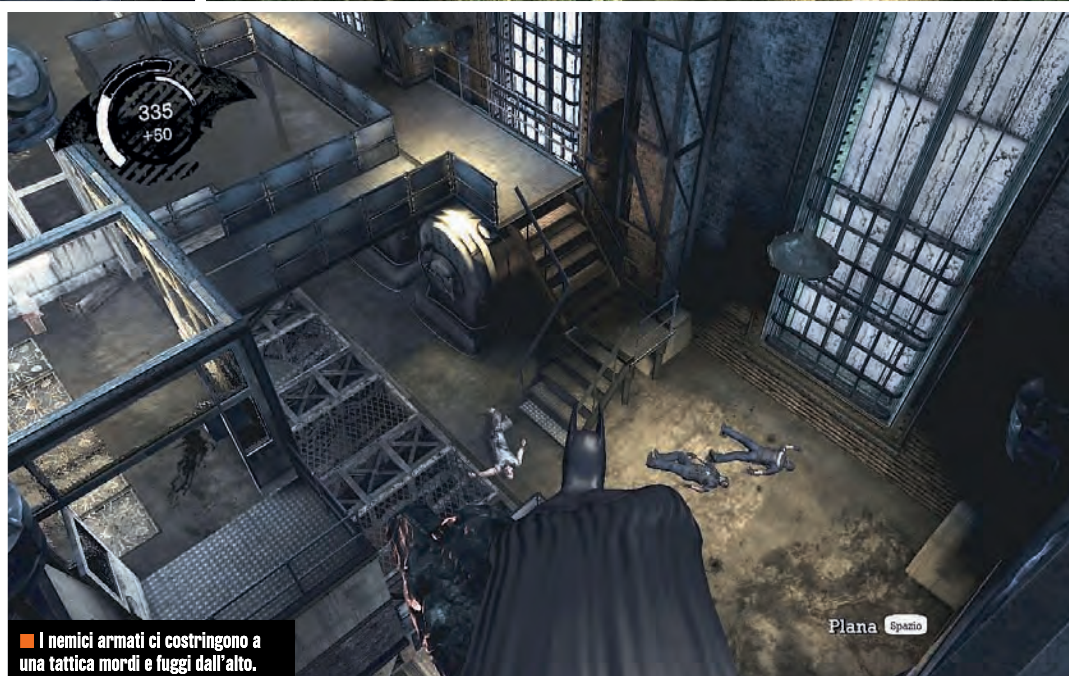
qualità: Rocksteady offre una personale rilettura dell'Unreal Engine 3, capace di dare al mondo di Batman una nuova dimensione di qualità e spessore. L'atmosfera di Arkham viene proposta in tutta la sua gotica cupezza, fatta di livelli affascinanti e dalle scelte cromatiche accattivanti. Non guasta poi la generale leggerezza dell'insieme, che consentirà al gioco di girare con estrema fluidità anche su PC non esattamente mostruosi. Le animazioni di Batman e degli altri personaggi appaiono naturali, aspetto di primaria importanza in un prodotto che fa dello scontro fisico e della dinamicità i propri elementi cardine. Una maggiore interattività con gli ambienti avrebbe rappresentato la proverbiale ciliegina sulla torta, ma anche così *Arkham Asylum* riesce a convincere pienamente. Un simile colossal videoludico eccelle anche dal punto di vista dell'audio, con una colonna sonora di prim'ordine, degna di un





Per atterrare da altezze ragguardevoli, sarà meglio servirsi del pratico mantello.






I nemici armati ci costringono a una tattica mordi e fuggi dall'alto.

vero e proprio film, e un doppiaggio, totalmente in italiano, di rara qualità, specie per quanto riguarda le voci dei cattivi. Certo, l'originale in inglese può fregiarsi della prestigiosa voce di Mark "Luke Skywalker" Hamill (Joker), ma anche i doppiatori italici se la cavano alla grande.
Le indiscrezioni dei mesi scorsi avevano messo parecchio appetito ai fan di Batman, ma nessuno, neppure il più inguaribile ottimista, avrebbe immaginato un prodotto di tale fattura. *Arkham Asylum* si pone tra i migliori giochi degli ultimi anni, ideale compendio di tutto ciò che un titolo d'azione dovrebbe offrire: frenesia, divertimento, varietà e una connotazione "batmaniana" assolutamente riuscita in ogni suo aspetto. Se proprio dobbiamo trovare un difetto, questo potrebbe risiedere nella sensazione, talvolta assai tangibile, di eccessiva costrizione nella struttura dei livelli, ma la rigiocabilità di alcune sezioni, che dovremo ripercorrere a ritroso per completare determinati obiettivi, scongiura il rischio di una poco gradita unidirezionalità, oltre a collocare la longevità su valori più che dignitosi (una dozzina di ore).

Nulla di grave, dunque, per un gioco pressoché inattaccabile. Insomma, non vi resta che varcare la cupa soglia di Arkham e tuffarvi in un'avventura che saprà stregarvi.

**Dario Ronzoni**




**IN ALTERNATIVA...**

***LEGO Batman,*** Nov 08, 7½
Paradossalmente, fino a oggi la miglior rilettura videoludica dell'Uomo Pipistrello, pur nella cubettosa veste di LEGO.

***X-Men Le Origini: Wolverine Uncaged Edition,*** Set 09, 7
Uno dei migliori giochi dedicati a un supereroe, divertente, dinamico e violentissimo.

info ■ Casa **Eidos** ■ Sviluppatore **Rocksteady Studios** ■ Distributore **Halifax** ■ Telefono **02/413031** ■ Prezzo **€ 42,99** ■ Età Consigliata **16+** ■ Internet **www.batmanarkhamasylum.com**

specifiche tecniche
- Sistema Minimo **CPU 3 GHz, 1 GB RAM, Scheda 3D 256 MB, 8 GB HD**
- Sistema Consigliato **CPU Dual Core, 2 GB RAM, Scheda 3D 512 MB**
- Multiplayer **No**

- Combattimenti divertenti
- Approcci stealth ben realizzati
- Grafica di prim'ordine

- Talvolta troppo "guidato"
- Scarsa interattività con gli ambienti
- Scomodo con mouse e tastiera

**Un capolavoro, senza mezzi termini. *Batman: Arkham Asylum* è, con ogni probabilità, uno dei migliori giochi d'azione dell'anno, un concentrato di divertimento, varietà e spessore ludico, che sprizza amore per il personaggio da ogni pixel. Finalmente Batman ha il gioco che si merita!**

**9**

| GRAFICA | SONORO | GIOCABILITÀ | LONGEVITÀ | CONTROLLI | LEVEL DESIGN |
|---|---|---|---|---|---|
| 9 | 9 | 8 | 7 | 7 | 8 |




Ci sono davvero tanti tipi di auto sportive, che garantiscono un'incredibile varietà nell'assortimento delle competizioni.


Se amate il mondo delle corse, Shift saprà ammaliarvi con il suo carattere "racing".

**GENERE:** GIOCO DI GUIDA

# NEED FOR SPEED SHIFT

## Il mondo delle corse tutto per voi. Chiavi in mano.

**SPESSO, nelle serie che esistono da anni, le idee vengono riciclate periodicamente e forse non sempre cogliamo l'opportunità di dirlo.**

*Need for Speed Shift*, per esempio, a vederlo di primo acchito sembra avere tutte le carte in regola per essere una ribollitura di *ProStreet*, uscito nel 2007, che offriva, esattamente come nelle prime battute di questo ennesimo *Need for Speed*, la possibilità di gareggiare con auto da competizione all'interno di circuiti reali.

Ora, è difficile negare che non sia in parte così, esattamente come troviamo ricucinate in vario modo tante tra le idee che EA ci ha somministrato per molti anni, facendoci anche divertire un sacco – perché no? Tuttavia, *Shift* ha una caratteristica che lo rende molto, ma molto interessante fin da subito, soprattutto per il tipo di pubblico cui principalmente si rivolge, ossia quello degli appassionati delle ruote fumanti e del tuning, ma non delle simulazioni eccessive. È una cosa che si chiama curva di apprendimento e che, in questo caso, è decisamente azzeccata, funzionale, acchiappatutto. E ci ha sorpreso favorevolmente.

Superato lo scoglio iniziale, in cui il gioco obbliga a guidare in un paio di gare per capire quali siano le proprie capacità – e regolare di conseguenza il livello di difficoltà – *Shift* comincia a parlare ai giocatori in maniera petulante, inondandoli di nozioni riguardo quello che potranno e non potranno fare nel corso della propria carriera e di quelli che saranno i valori da tenere d'occhio nel corso della stessa. Sono davvero tantissime e – a solito, come in troppi giochi EA – all'inizio non si capisce niente, e forse nemmeno alla fine, perché chissà poi quanti saranno quelli che riusciranno a scalare tutti e 50 i livelli di abilità presenti nella carriera di un pilota virtuale. Mano a mano che ci si addentra nel mondo delle gare, però, si capisce come funziona il sistema e ci si prende anche un certo gusto.

Partiamo da un dato di fatto: si può guidare in due modi, bene o male. Bene significa che si pennellano le curve, si superano gli avversari senza sportellate, non si mettono mai le ruote sull'erba. Male, invece, che ci si prende a botte a ogni curva e si cerca di buttare fuori strada le altre vetture senza nessuna pietà. Nel primo caso si è rispettati, nel secondo temuti. Quando si guida, in *Shift*, il gioco legge le vostre gesta in pista e vi regala un certo punteggio secondo quello che fate. Nella parte superiore dello schermo, infatti, scorrono curva dopo curva, sorpasso dopo sorpasso i punteggi relativi al vostro stile, andando a sommarsi in una barra a sinistra per la guida "stilosa" e a destra per quella aggressiva. Più il punteggio sale, maggiore diventa il moltiplicatore relativo ai "punti profilo" che potrete totalizzare in quella gara. In sostanza, sia che guidiate bene, sia che guidiate male, più sarete determinati, incisivi, risoluti più punti farete.

> **"La curva d'apprendimento è acchiappatutto!"**

Il modo in cui lo farete, però, diventerà l'emblema del vostro stile di guida, nel vero senso del termine, dato che optare per l'uno o per l'altro farà sì che il gioco costruisca mano a mano il vostro stemma, che si arricchirà di elementi differenti a seconda di come avrete guidato, caratterizzandovi in un batter d'occhio come un campione in guanti felpati o d'acciaio.

Non è tutto. Ammesso che riusciate a vederle mentre state guidando, nello HUD di *Shift* succedono davvero tantissime cose. Per esempio, vi viene notificato il raggiungimento di un determinato obiettivo, come per esempio un tempo sul giro da battere, con tanto di bonus di punti a rimorchio. Oppure, compare la lista delle curve "da dominare", ossia da affrontare alla maggiore velocità

### IN ITALIANO

***Need for Speed Shift* è completamente in italiano, sia per quanto riguarda i menu di gioco, sia per il parlato che accompagna diverse fasi della modalità carriera.**



### AUTOLIVELLI

**In *Shift* siete obbligati ad avere un certo parco macchine, dato che con una sola non è possibile partecipare a tutte le competizioni. Mano a mano che farete evolvere il vostro mezzo, infatti, crescerà di livello, diventando sempre più potente (e inguidabile). Ma non tutte le gare sono aperte alle auto di tutti i livelli, per cui vi converrà averne un certo numero da far rendere al meglio all'interno di ogni singola categoria.**

### PERSONAZIONALIZZAZIONE

Come al solito, anzi meglio del solito, in *Shift* è possibile personalizzare profondamente la propria auto. Potete cambiare colore, scegliendolo tra metallizzato, cromato, opalescente, eccetera; selezionare un'infinità di decalcomanie che si sbloccano strada facendo e scegliere parti speciali, come i cerchioni. Inoltre, potrete anche modificare le prestazioni della vostra vettura, accedendo al menu delle parti speciali, grazie a cui potrete ritrovarvi tra le mani un vero bolide.












## ANALISI TECNICA

**LEGENDA:** ☐ Tecnicamente impossibile ■ Sconsigliato ■ Accettabile ■ Ottimale

***Need for Speed Shift*, a dispetto di una grafica eccezionale, non è particolarmente esoso in termini di hardware. Un computer acquistato negli ultimi anni, anche se non top di gamma, è solitamente in grado di farlo girare alla grande e senza rallentamenti percettibili, a risoluzioni più che accettabili. Con una CPU dual core a 3 GHz e una 9800 GTX abbiamo dovuto impostare il dettaglio a livello medio (a 1680x1050), ma è bastato passare a una più recente GeForce GTX 260 per poter attivare tutto al massimo, vedendo solo raramente il frame rate scendere sotto i 50 FPS, che comunque garantiscono una notevole fluidità con questo titolo.**

| | Radeon X1950 | GeForce 8800 GT/ Radeon 4850 | Radeon 4870/ GeForce GTX 265 | Radeon 4870 X2/ GeForce 285 | SLI/ CROSSFIRE |
|---|---|---|---|---|---|
| Single Core | 1280x1024 | 1440x900 | 1440x900 | 1920x1080 | 2560x1600 |
| Dual Core | 1280x1024 | 1440x900 | 1440x900 | 1920x1080 | 2560x1600 |
| Quad Core | 1280x1024 | 1440x900 | 1440x900 | 1920x1080 | 2560x1600 |



Tra i dettagli che potete personalizzare c'è anche l'abitacolo.

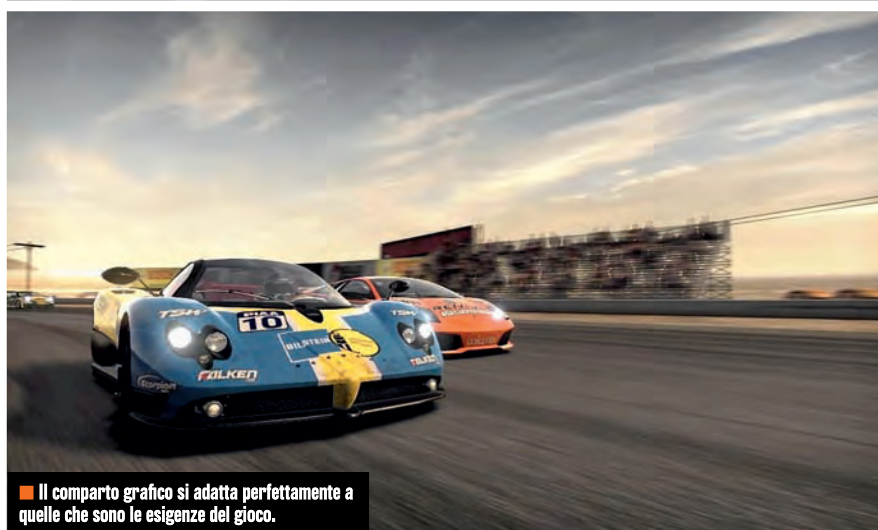
### SUBITO AL MASSIMO

**Uno degli aspetti più divertenti di *Shift* è la possibilità di utilizzare fin da subito auto di un certo spessore e molto differenti tra loro. Grazie alle sfide tra piloti, alle gare a invito e ai campionati monomarca, infatti, potrete mettervi al volante di vetture sempre diverse, in modo da non annoiarvi guidando sempre la vostra e pregustando quanto potrete ottenere elaborando il vostro mezzo.**

## CI DANNO LE MEDAGLIE!

Il profilo di un pilota, in *Shift*, è probabilmente la cosa più complicata che vi sarà capitato di vedere dai tempi della Stele di Rosetta. Ci sono tante notizie sul proprio "stato di servizio", contraddistinto dall'informazione principale che è il livello raggiunto (da 1 a 50). Inoltre, ci sono le medaglie, che vengono assegnate nel corso del gioco ogniqualvolta si raggiungono determinati obiettivi. Per capire come fare a ottenerle, basta selezionarle e leggerne la descrizione. Si dividono in Maestro e Minori. Ovviamente, per aumentare il vostro prestigio dovete puntare sulle prime!



Il comparto grafico si adatta perfettamente a quelle che sono le esigenze del gioco.

possibile percorrendo la traiettoria ideale. Inoltre, appaiono i danni subiti dall'auto, l'entrata in funzione del controllo della trazione e tutta la strumentazione di bordo. Non solo. Terminata la gara, il gioco vi dirà quanti punti avrete totalizzato, quanti in un senso e quanti nell'altro, e qual è il vostro nuovo livello di pilota. Infine, grazie a un indomabile menu, vi verranno mostrate tonnellate di statistiche che includeranno una serie di medaglie, suddivise



La linea verde che appare a schermo va seguita per guadagnare punti profilo.

### AUTO IN LINEA

**Non in coda al casello, ma sui server di EA, che sono il luogo preposto per giocare online con *Shift*. Ci sono diversi tipi di competizione – sostanzialmente le stesse presenti nel gioco, con alcune differenze – che metteranno a dura prova sia voi, sia i vostri amici di Internet. Ricordate che per giocare avete bisogno di un profilo valido sui server EA!**

## RUOTE FUMANTI




1 Qui trovate tutta la strumentazione comprese, nel caso ci fosse, la disponibilità di NOS.

2 La mappa è sempre molto utile.

3 Le "curve dominate" sono quelle percorse alla perfezione, le trovate qui!

4 Qui sono indicati gli obiettivi da raggiungere per ottenere le stelle.

5 I punti stile sono indicati da queste due barre.

6 Qui trovate la vostra posizione in classifica con i tempi.

7 Un classico: il vostro tempo sul giro, eccetera.



Guidare dall'interno dell'abitacolo è abbastanza semplice, ma farlo dall'esterno ci piace di più.




Quando si raggiunge un obiettivo che garantisce una stella, viene notificato a video.

in "Maestro" e "Minori". Le prime sono più importanti delle seconde, e ciascuna riporta una spiegazione che permette di capire come fare a conquistarle, anche se all'inizio sarà molto più facile conseguirle per puro caso. Tuttavia, i fan del collezionismo statistico, analogo alla ricerca degli Achievement su Xbox 360 o dei trofei su PlayStation 3, avranno veramente tanto pane per i propri denti. Come al solito, EA non delude da questo punto di vista.

Veniamo un po' al sodo, ossia alle gare. La carriera di un pilota è basata sulla solita struttura a espansione evolutiva. Si parte da brevi gare locali con vetture poco potenti e si arriva a eventi di portata globale dove i cavalli devono essere almeno 600. Scriviamo "solita", ma in realtà per la serie *NfS* non è un habitat così consueto. Non c'è una città da esplorare, non ci sono appuntamenti illegali, non c'è la polizia che insegue nessuno e non esiste nemmeno una trama con bellezze randagie dagli occhi ammalianti pronte a premiarvi alla fine delle storia. Ci siete solo voi, un pilota, e una voce fuori campo che vi spiega delle cose mano a mano. Insieme dovrete vivere una mirabolante avventura nel mondo delle corse, cercando di sbloccare nuovi eventi ottenendo le stelle, che variano secondo la gara, e che permettono di accedere a nuove classi di competizioni via via che il loro numero aumenta. Non c'è niente di veramente nuovo nelle gare presenti, ma del resto è difficile riuscire a inventare qualcosa per un gioco che cerca comunque di affondare le proprie radici nella realtà. Ci sono gare di Gran Turismo, sia monomarca sia per categorie, gare a inseguimento tra due piloti, gare di derapata e altre ancora, anche organizzate in serie che diventano sempre più lunghe e impegnative. Il tutto è posto a vostro uso e consumo, con tonnellate di licenze ufficiali che vanno dalle auto, tantissime tra le più belle

> **"Offre una visione a tutto tondo sul mondo delle gare"**

nella storia dell'automobilismo, ai circuiti, sparsi tra l'Europa, gli Stati Uniti e il Giappone, da quelli ufficiali – alcuni splendidi come Spa – a quelli cittadini ricavati all'interno delle grandi metropoli.

Sebbene tutto questo, all'inizio, non colpisca più di tanto, dietro la corte dei fuochi d'artificio si annida un gioco che, come già accennato, sa catturare con garbo, perché dopo aver detto un paio di volte "sì, dai, sempre la solita roba", ci si ritrova a pensare a come guadagnare altri soldi per comprare quella parte speciale o a quali possano essere i risultati del tuning approfondito sulla nostra amatissima auto. Perché *Need for Speed Shift* si avvicina a forte velocità a simulatori leggeri come *GRID* o *Gran Turismo*, offendo al giocatore una visione a tutto tondo del mondo delle auto, garantendo la possibilità di fare di tutto un po' senza andare troppo a grattare sotto la buccia delle cose. Non troverete, quindi, un modello di guida strepitoso, anzi, alcune cose vi faranno storcere il naso se siete abituati a giocare con *GTR2* e simili. Troverete, invece, macchine che stanno in strada da sole e vi concedono sempre un'altra possibilità, almeno nelle prime battute, per poi mettervi a dura prova scendendo in campo con una discreta Intelligenza Artificiale e con la necessità di dover controllare l'auto nelle







Le gare sono ambientate sia nei circuiti cittadini, sia in quelli tradizionali.




## GRAN TURISMO

Non parliamo di categorie di auto, né di giochi per console, ma del turismo che *Shift* vi obbligherà a fare attorno al globo, viaggiando tantissimo da un continente all'altro. Dovrete spostarvi dall'Europa, agli Stati Uniti, al Giappone, visitando città importanti come Londra e Tokyo, e gareggiando su circuiti leggendari come Laguna Seca e il Nurburgring. Il tutto con una grafica ben fatta e una scelta stilistica che rende interessanti i tracciati cittadini.




curve percorse in un equilibrio che diventa via via più instabile con l'aumentare del livello di difficoltà. Si guida con un certo pathos, ma state tranquilli, vi basterà un pad, non serve il G25.

*Need for Speed Shift*, comunque, è davvero spettacolare là dove deve esserlo, ossia nel database, nella personalizzazione dell'auto (con una marea di parti speciali, aerografie, elementi di tuning), nelle grafiche, nella colonna sonora, nell'impatto visivo di certi passaggi che, pur senza lasciare a bocca aperta per la smodata eccellenza, hanno sempre un loro bel perché. *Shift* potrebbe essere definito – televisivamente parlando – un "irreality show", un bellissimo prodotto dove tutto è ben confezionato e al posto giusto e studiato per farvi divertire coinvolgendovi, ma senza spaccarvi la testa, senza essere crudo e difficile come la realtà.

È come passare una serata con una bella ragazza che vi lascerà senz'altro un ottimo ricordo, perché non la frequenterete abbastanza per potervi accorgere dei suoi difetti. È l'amante – veloce, gommata ed elaborata – di una sera, con cui certamente non vi sposerete mai e per questo vi piace. Insomma, è una Escort, mica una GT40, ma ci si può divertire lo stesso. E tanto.

**Alessandro Galli**




**IN ALTERNATIVA...**

***Race Driver GRID,*** Giu 08, 9
Struttura di gioco molto simile, stesso panorama motoristico, è il vero avversario con cui *Shift* si confronta.

***GTR 2,*** Set 06, 9
Un superclassico che non tramonta mai e che metterà a dura prova anche i piloti più abili.

info ■ Casa **EA** ■ Sviluppatore **EA** ■ Distributore **Cidiverte; Leader** ■ Telefono **199106266; 0332/874111** ■ Prezzo **€ 44,90** ■ Età Consigliata **3+** ■ Internet **www.ea.com**

specifiche tecniche
- Sis. Min. **CPU Dual Core, 1 GB RAM (2 GB Win Vista), Scheda 3D 256 MB PS 3.0, 6 GB HD, DVD-ROM**
- Sis. Cons. **CPU Dual Core, 3 GB RAM (4 GB Vista), Scheda 3D 512 MB, pad o volante**
- Multiplayer **Internet**

- **Tante gare differenti in cui misurarsi**
- **Ottimo livello di personalizzazione dell'auto**
- **Struttura che invoglia a giocare**

- **Assomiglia a cose già viste**
- **Non è un simulatore approfondito**
- **Troppe statistiche**

***Need for Speed Shift*** **è un gioco ben strutturato, che unisce una buona realizzazione tecnica con una guidabilità mediata e sempre abbastanza appagante. Non entusiasmerà i puristi, ma venderà migliaia di copie a folle entusiaste.**

**8**

| GRAFICA | SONORO | GIOCABILITÀ | LONGEVITÀ | IMMEDIATEZZA | MULTIPLAYER |
|---|---|---|---|---|---|
| 8 | 9 | 9 | 9 | 10 | 7 |





Le abilità che colpiscono ad area sono molto importanti, e vi permettono di eliminare rapidamente i nemici più deboli.



Poteri come il volo o il super salto rendono la semplice esplorazione divertente e intrigante.

GENERE: MMORPG

# CHAMPIONS ONLINE

## È tempo di rispolverare il supercostume, Millennium City ha bisogno del vostro aiuto.

### TUTTO IN INGLESE

***Champions Online* è completamente in inglese. Dato che tutto il mondo di gioco è suddiviso in istanze, e non ci sono server separati, non rischierete di ritrovarvi senza connazionali con cui condividere le vostre avventure. Il problema, però, sarà rintracciarli.**

### MICROTRANSAZIONI

**Il nuovo titolo Cryptic, oltre a seguire il classico modello con abbonamento mensile, offre anche un negozio virtuale in cui acquistare con soldi veri dei punti da spendere per ottenere "Action Figure" (dei piccoli giocattoli che seguono il giocatore), e nel prossimo futuro nuovi costumi e altro ancora. Solitamente, questo genere di microtransazioni sono tipiche dei MMORPG gratuiti; nel caso specifico, però, Cryptic afferma di non voler dare vantaggi tangibili, ma solo gadget e miglioramenti estetici. Staremo a vedere.**

**I supereroi continuano ad affascinare un pubblico di tutte le età grazie a fumetti, serie televisive e film che raccontano storie tanto impossibili, quanto accattivanti. La voglia di immedesimarsi è irresistibile, e sicuramente in molti avranno immaginato almeno una volta di volare come Superman o di far colpo sulla bella Mary Jane grazie a qualche spettacolare lancio di ragnatele.**

La software house americana Cryptic Studios, già nel lontano 2004, ha coronato i sogni di numerosi aspiranti supereroi pubblicando *City of Heroes*, un GdR online (MMORPG) interamente dedicato al mondo di superpoteri e calzamaglie. Una volta passato il testimone ai ragazzi di Paragon, che sotto l'ala protettrice di NCsoft continuano il lavoro di espansione e supporto, Cryptic si è dedicata anima e corpo allo sviluppo di *Champions Online*, ambientato nell'universo di Champions, un gioco di ruolo con carta, matite e dadi che sembra fatto apposta per dar forma a un MMORPG convincente.

La prima schermata che vi troverete di fronte, una volta lanciato *Champions Online*, sarà quella dell'impressionante creazione del personaggio. Non è un'esagerazione: *CO* riprende e migliora quanto visto in *City of Heroes*, ovvero un vastissimo numero di opzioni per modellare il proprio supereroe, dalla costituzione corporea al portamento, fino a maschere, elmi, spalline, corpetti, calzamaglie, mantelli, ali e chi più ne ha più ne metta – perderete intere ore a provare tutte le possibili combinazioni.

Oltre all'aspetto estetico, durante questo processo sarete liberi di scegliere uno dei cosiddetti "framework", un set di poteri che delineeranno le capacità iniziali del vostro eroe, come fuoco, ghiaccio, telecinesi, e altri ancora. Una delle peculiarità più pubblicizzate da Cryptic è l'assenza di ruoli predefiniti: non ci sono classi, bensì una lista di questi framework da cui attingere, senza essere vincolati a seguire un rigido percorso.

Un'altra caratteristica di *Champions Online* che noterete fin da subito è l'assenza della lista di server fra cui scegliere. Tutta la comunità può interagire

> "Non ci sono classi predefinite"

e ritrovarsi con il vantaggio di non dover giocare alla solita lotteria per trovare un server decente. L'aspetto negativo, che deprimerà i fautori di libertà ed esplorazione, è una pesante suddivisione del mondo in numerose istanze: ogni zona, infatti, ha decine e decine di "copie" con un limite di 100 giocatori ciascuna – è possibile cambiare in ogni momento, e seguire i componenti del gruppo o gli amici non è un problema, ma se desiderate un mondo privo di caricamenti questo non è il MMORPG che fa per voi.

Una volta in gioco, vi ritroverete subito nel bel mezzo di una tipica situazione da supereroe: gli alieni hanno invaso la città e, per riportare pace e tranquillità nelle strade, c'è bisogno del vostro intervento. I primi compiti che vi verranno assegnati sono piuttosto banali e fungono da tutorial per imparare le meccaniche di base. Fondamentalmente, all'inizio avrete due poteri principali in base al framework selezionato: il primo ricarica la barra blu,

### MIRA E COLPISCI

Il combattimento, in *Champions Online*, è tutto basato su movimenti rapidi e abilità che ricordano da vicino i titoli per console. Per venire incontro alle esigenze di tutti i giocatori, le opzioni per personalizzare i controlli sono numerose. Nella scheda "Controls" troverete una lunga serie di voci che potrete modificare, passando da una modalità tipicamente MMORPG fino a qualcosa di praticamente identico a un gioco d'azione in terza persona. Per esempio, attivando il reticolo e impostando la priorità del bersaglio automatico su "Closest to camera center" (il più vicino al centro dello schermo) potrete mirare ai bersagli senza bisogno di selezionarli manualmente. Insomma, non sottovalutate queste opzioni: sono in grado di cambiare totalmente il modo in cui giocherete, in base ai vostri gusti.












L'atmosfera che si respira in *Champions Online* è quella giusta: gli effetti grafici aiutano a immergersi nel gioco.


I punti di interesse da esplorare sono numerosi, specialmente a Millennium City.


Qualche zona in più sarebbe gradita, ma quelle esplorabili sono piuttosto vaste e interessanti.

## MISSIONI APERTE

**Le cosiddette Missioni Pubbliche implementate in *Warhammer Online* sembrano aver fatto scuola. *Champions Online*, infatti, propone qualcosa di molto simile: in ogni zona sono presenti diverse imprese da compiere per tutti i supereroi di passaggio, divise in fasi e completabili senza bisogno di formare un gruppo o parlare con dei PNG (Personaggi non Giocanti). Al termine di queste missioni, vedrete una classifica stilata in base al grado di partecipazione, con tanto di oggetti consegnati come ricompensa.**

## EQUIPAGGIAMENTO E STATISTICHE

In *Champions Online* non esiste un inventario in cui indossare elmo, corpetto o pantaloni. Invece, un pannello suddiviso in nove caselle può contenere degli oggetti che apportano diversi bonus al personaggio, come statistiche o modifiche all'aspetto di alcuni poteri. Le statistiche rivestono un ruolo importante nella progressione del vostro supereroe. Ognuna di esse dona bonus particolari e specialmente due, le "Super Stat", interesseranno i danni prodotti dagli attacchi. Sarete in grado di sceglierle a livello 5 e 13: in questo modo, abbinerete l'incremento del danno al bonus innato della statistica che renderete "Super", senza dipendere necessariamente dalle altre. Ogni framework (scuola di poteri) ha due statistiche consigliate. È bene seguirle e scegliere le Super Stat di conseguenza, ma nel caso (frequente) di ibridi, sarete voi a dovervi regolare.



Dovrete scegliere i poteri con attenzione, dato che, al momento, tornare indietro può costare molto salato.

## COSTI EROICI

***Champions Online* richiede un abbonamento mensile per essere giocato, una volta esaurito il mese compreso nel prezzo d'acquisto. È possibile rinnovare per 1 mese, 3 mesi o 6 mesi, rispettivamente al costo di 12,99 euro, 35,97 euro e 65,94 euro.**

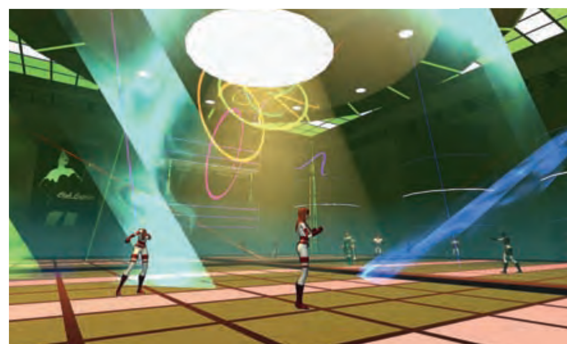
chiamata Energy, ed è un attacco continuo che provoca qualche danno, mentre il secondo è generalmente più potente e la consuma. Due piccole frecce indicano l'Energy Equilibrium, ovvero il limite sotto il quale l'energia non può scendere (a "riposo"), in modo da averne sempre una certa quantità per sferrare qualche attacco. Con l'aumentare dei livelli (a partire dal quinto), sceglierete nuovi poteri, statistiche e potenziamenti recandovi nella più vicina Powerhouse, un edificio in cui provare ogni nuova abilità fino a quando non troverete quella che più vi soddisfa, confermandone poi "l'acquisto". Una nota negativa va alle schede descrittive dei poteri, e alla generale incapacità del gioco di spiegare le intricate connessioni fra le statistiche, i poteri e tutto ciò che concerne la progressione del personaggio. Attorno al quinto o sesto livello avrete completato la prima zona, accedendo a un altro elemento importante di *Champions Online*, i "Travel Power". Super velocità, diversi tipi di volo, super salto e tanti altri aggiungono la dinamicità che ci si aspetta da un MMORPG di questo tipo, offrendo un modo divertente per spostarsi velocemente dal punto A al punto B – ne potrete avere due, il secondo sarà disponibile a livello 35.



■ Vi ritroverete sempre a combattere contro più di un nemico; che supereroi sareste, altrimenti?

## NEMESI

Il livello 25 segna l'inizio della lotta contro il vostro arci-nemico. Sarete liberi di utilizzare i potenti strumenti di creazione del personaggio per modellarlo, oltre a dargli un carattere e a scriverne la storia. Avrete subito modo di affrontare lui e i suoi servitori in una missione di "benvenuto", decisamente ben riuscita e divertente. Non è che l'inizio: da quel momento in poi, potrete subire l'attacco degli scagnozzi in ogni momento, anche in quelli meno favorevoli. Le potenzialità per rendere la nemesi ancora più interessante sono molte, e sicuramente Cryptic espanderà questo concetto con i prossimi aggiornamenti.





■ Ci sono molti pedoni che girano per Millennium City. Alcuni hanno anche un aspetto familiare...

### SUPEREROI SUL WEB

**Il sito ufficiale del gioco, www.champions-online.com, offre più del semplice supporto. Oltre ai forum, ricchi di utili informazioni, la pagina principale mostra la lista amici, i profili dei supereroi consultabili direttamente, una sezione denominata "Rate my Champion", che offre la possibilità di votare per i costumi migliori, e tante altre piccole comodità volte a favorire l'interazione degli utenti anche fuori dal gioco.**

### IN ALTERNATIVA...

***City of Heroes,*** Ago 04, **8**
Fino a oggi, *City of Heroes/Villains* ha rappresentato l'unica scelta per gli appassionati di supereroi e MMORPG. Nonostante la sua età, il gioco viene ancora regolarmente aggiornato.

***Marvel la Grande Alleanza,*** Nat 06, **8**
Non è un MMORPG, ma offre divertimento a suon di superpoteri. Se amate il genere, questo è un titolo d'azione che merita di essere provato.

## AL LAVORO

In *Champions Online* potrete creare gli oggetti che vi donano statistiche e bonus vari. Per far ciò, dovrete semplicemente scegliere una certa professione (per ogni framework ce n'è una consigliata) e cominciare a raccogliere risorse in giro per il mondo, in modo simile agli altri MMORPG. È possibile prendere un oggetto e disassemblarlo nei materiali base, guadagnando punti nella professione, per poi produrre qualcosa di nuovo. Questo elemento è molto simile a quanto visto in altri titoli dello stesso genere. Forse, per un gioco a base di supereroi, ci si poteva aspettare qualcosa di più originale.

La progressione fra i livelli è interamente basata sulle missioni che accetterete dai contatti; niente di nuovo, in questo senso. Si tratta di un mix fra l'impostazione di *City of Heroes* e lo standard dettato da *World of Warcraft*. In *Champions Online* dovrete far fronte a invasioni aliene, combattere contro cowboy robot, dinosauri, corporazioni deviate e tutti quei nemici che appartengono all'immaginario supereroistico.

Nonostante una certa ripetitività, *CO* risulta gradevole e piuttosto divertente, grazie al combattimento dinamico e al caos che potrete scatenare affrontando le missioni in compagnia di qualche amico. A condire il tutto ci pensano numerosi piccoli dettagli, come i "Perk" da completare: non sono altro che gli ormai celebri Achievement, divenuti uno standard per quanto riguarda il genere e i videogiochi tutti. Una peculiarità che vi strapperà più di un sorriso (o qualche urlo di rabbia), inoltre, è la possibilità di creare il proprio arci-nemico: una volta raggiunto il livello 25, recandovi nella stazione della polizia di Millennium City potrete generare, passo dopo passo, la vostra nemesi, selezionandone l'aspetto, il carattere e il tipo di servitori. Da quel momento in poi, essa entrerà a far parte della vostra vita virtuale, attraverso missioni dedicate o vili attacchi a sorpresa.

Purtroppo, a fronte del divertimento offerto dalla buona struttura di gioco, non mancano diversi problemi che minano

> **"Utilizza un sistema a checkpoint clamorosamente sbilanciato"**

l'esperienza generale: la veste grafica di *Champions Online*, per quanto gradevole, non giustifica le scarse prestazioni riscontrabili nella maggior parte delle situazioni. Dando una rapida occhiata ai forum ufficiali, noterete subito che si tratta di un problema diffuso, che colpisce anche utenti in possesso di PC molto recenti. Cryptic ha comunque affermato di essere già al lavoro per risolvere questo fastidioso problema, ed è disponibile un server dedicato al test delle patch più recenti in cui abbiamo osservato qualche miglioramento. *Champions Online* è un MMORPG e, in quanto tale, la sua caratteristica principale è quella di non essere considerabile un titolo "finito": è già stato annunciato il primo aggiornamento gratuito, con contenuti aggiuntivi, e le patch si susseguono freneticamente. Esprimere un giudizio su un prodotto di questo tipo non è facile, data la velocità con cui si evolve. In ogni caso, *Champions Online* è capace di divertire e appassionare, nonostante i difetti riscontrati nel corso della nostra prova. C'è un grande margine di miglioramento e i ragazzi di Cryptic sembrano sulla buona strada, specialmente per quanto riguarda la comunicazione con i giocatori.

**Antonio Colucci**



info ■ Casa **Namco Bandai** ■ Sviluppatore **Cryptic Studios** ■ Distributore **Namco Bandai** ■ Telefono **02/937671** ■ Prezzo **€ 49,99 / € 12,99 mensili** ■ Età Consigliata **12+** ■ Internet **www.champions-online.com**

specifiche tecniche
- Sis. Min. **CPU 2,5 GHz, 1 GB RAM, Scheda 3D 256 MB, 5 GB HD, Win XP SP2/Vista/7, Banda Larga**
- Sistema Consigliato **CPU Dual Core, 2 GB RAM, Scheda 3D 512 MB**
- Multiplayer **Internet**

**+** Combattimento divertente
**+** Personalizzazione estrema
**+** Atmosfera frizzante

**−** Poche zone
**−** Prestazioni altalenanti
**−** Bonus e statistiche poco chiari

***Champions Online* rappresenta il seguito spirituale di *City of Heroes*. In quanto tale, offre un mondo che gli appassionati dei fumetti sapranno apprezzare. Per tutti gli altri, il titolo Cryptic è capace di offrire una buona dose di divertimento, anche se con ampi margini di miglioramento.**

**7½**

| GRAFICA | SONORO | GIOCABILITÀ | LONGEVITÀ | SERVER | PERSONALIZZAZIONE |
|---|---|---|---|---|---|
| 7 | 7 | 8 | 8 | 7 | 9 |



La sede del golf club comprende anche uno specialissimo test di abilità.



Nel corso dell'episodio, il poliziotto di quartiere farà la parte del cattivo.

**GENERE:** AVVENTURA GRAFICA

# WALLACE AND GROMIT EPISODE 4 – THE BOGEY MAN

Le avventure di Wallace e Gromit giungono all'epilogo, nel quarto e ultimo episodio della saga di Telltale.

## IN CHE LINGUA GIOCHIAMO?

**Come per i precedenti episodi, anche il quarto è interamente doppiato in lingua inglese, sottotitoli compresi. Questi ultimi saranno disponibili anche in italiano; niente da fare, invece, per il parlato.**



**LA signorina Flitt, nella scena finale del terzo episodio della serie di avventure dedicate da Telltale al duo Wallace e Gromit, interpretando erroneamente il comportamento di Wallace crede che questi le abbia fatto una proposta di matrimonio e sta per annunciargli il suo assenso.**

L'unico problema è che il protagonista, nonostante le apparenze, non intende assolutamente accasarsi e, in breve tempo, lui e il fedele compagno Gromit si rendono conto che le modifiche alle loro vite provocate da un simile evento sarebbero distruttive. Una sola cosa potrebbe far cambiare idea alla pretendente: se Wallace facesse parte del locale club di golf (detestato dalla stirpe cui Miss Flitt appartiene) non se ne potrebbe fare più nulla.
Primo obiettivo dei nostri eroi, in questo *The Bogey Man*, sarà naturalmente di farsi accettare nel club, molto elitario e composto da vecchie conoscenze: il sindaco, Paneer l'indiano e lo scozzese Duncan, per una volta in una posizione che sembra davvero competergli.

Superato questo ostacolo, subito ne appare uno più grande: il club rischia di essere sciolto se non si ritroverà un antico documento perduto da secoli. Wallace e Gromit, nel frattempo impegnati proprio in un'attività di recupero oggetti smarriti, profonderanno ogni loro sforzo per recuperare lo scritto e scongiurare la chiusura, che per Wallace significherebbe una cosa sola: matrimonio!

> "L'ennesimo esperimento vittorioso di Telltale Games"

Composto, come gli episodi precedenti, da una serie di mini capitoli in sequenza, anche il conclusivo *The Bogey Man* è una breve avventura risolvibile, se non ci si blocca in qualche punto, in circa 4-5 ore. Come in precedenza, le diverse fasi ruotano intorno agli enigmi da risolvere, a volte meccanicamente molto semplici, in altri casi più complessi e con l'ormai classica situazione in cui più rompicapi concorrono a formarne uno più importante (come reperire le varie parti di un macchinario o, nel caso specifico, le tre chiavi necessarie per superare un antico sistema di sicurezza del golf club del paese). Le prove da superare sono tutte abbastanza semplici, con qualche picco di difficoltà che richiede l'esame accorto di alcuni (brevi) documenti rintracciabili durante l'episodio. Wallace dovrà interpretare gli indizi che gli altri non hanno saputo sfruttare e, con un po' di fortuna (e alcuni tentativi a vuoto, indispensabili in



Le visite all'edicola saranno, come in passato, risolutive: guardatevi in giro!

## SITUAZIONI BIZZARRE

Approfittando delle vicende, spesso sopra le righe, che coinvolgono Wallace e Gromit, i creativi di Telltale si sono sbizzarriti nell'ideare le situazioni più improbabili, anche per questo quarto episodio. Nel finale, potrete ammirare non solo l'intero club di golf trasformato in un micidiale meccanismo, ma anche momenti surreali, come quello che vede quasi tutti i personaggi del gioco riuniti in una stanzetta, sepolti in una montagna di sabbia, impegnati a trovare una via d'uscita dalla scomoda posizione. Scene di ordinaria normalità, nella vita di Wallace! Un piccolo suggerimento: provate ad accostare i vari personaggi per godervi i dialoghi che ne scaturiscono.



Come ci saranno mai finiti i personaggi del gioco in questa situazione?


Wallace ha seri sospetti che gli ideatori dei marchingegni del golf club possano essere suoi trisavoli!



Wallace sfrutterà una sua recente invenzione: il trova indizi!



Miss Flitt convocherà niente meno che una sua prozia per decidere se Wallace è l'uomo adatto a lei.

## I VERI EPISODI

Se non avete ancora ammirato tutta la produzione originale di *Wallace e Gromit*, ora potrebbe essere il momento giusto per colmare tale mancanza. Il pezzo più importante è sicuramente "La maledizione del coniglio mannaro", lungometraggio spassoso e capace di vincere anche l'Oscar come liglior film d'animazione nel 2006! Seguono i quattro cortometraggi, realizzati tra il 1989 e il 2008: "Una fantastica gita", "I pantaloni sbagliati", "Una tosatura perfetta" e l'ultimissimo, uscito lo scorso anno, "A matter of loaf and death", in cui i due protagonisti lavorano in una panetteria e... rischiano seriamente di lasciarci le penne! Se, poi, volete completare l'opera e vedere proprio tutto, cercate "Cracking Contraptions", una raccolta di una decina di brevi cortometraggi centrati sulle invenzioni del geniale Wallace. Divertenti, ricche di citazioni e capaci a loro modo di far sognare, le opere in cui i due eroi appaiono sono tutte belle.

## IL PERSONAGGIO INVISIBILE

Pensavamo che si sarebbe rivelato nel corso dell'ultimo capitolo della serie, ma siamo stati smentiti: il marito dell'edicolante, protagonista di tanti spassosi (e cattivelli) scambi di battute con la moglie nel corso dei precedenti episodi, rimane celato nel suo appartamento fino alla fine delle vicende. Coerentemente, non ha deciso di mostrarsi neanche questa volta, dovremo attendere una seconda stagione delle avventure di *Wallace and Gromit* per poterlo conoscere?

## DOVE ACQUISTARLO?

Ora che la serie di quattro episodi è completa, potrete come prima decidere di acquistare un solo episodio (9 dollari, poco più di 6 euro) o l'insieme di tutti (35 dollari, circa 25 euro), comperandoli in formato digitale sul sito del produttore (www.telltalegames.com). Gli acquirenti della serie completa potranno riceverla a casa anche su DVD.

un paio di situazioni), capire come, per esempio, superare il borioso Duncan in una particolare prova di abilità.

Il comodo sistema di aiuti automatici all'interno del gioco (disattivabile a piacere) fornisce, di tanto in tanto, qualche indizio generico su come proseguire, senza a nostro parere rovinare troppo l'esperienza generale. Immutata l'interfaccia, quasi in stile console, e l'inventario contenente al massimo una mezza dozzina di oggetti.

Esteticamente, anche *The Bogey Man* propone personaggi e fondali che sembrano quasi realizzati in plastilina, come nei cortometraggi (e nel film) di Wallace e Gromit. Le animazioni e la recitazione di protagonisti e comprimari sono spassose, come ormai siamo abituati ad aspettarci dalle produzioni recenti di Telltale.
Come di consueto, nuovi ambienti sono stati aggiunti sacrificando alcuni di quelli ormai usuali: stavolta, non potrete visitare la cantina (e nemmeno cucina e camera da letto) nella casa dei due eroi; in cambio, potrete aggirarvi nell'esclusivo golf club, in cui sembrerebbe che secoli prima abbiano messo piede anche dei progenitori dei protagonisti, tanto ingegnosi saranno i meccanismi che dovrete riuscire a superare per giungere all'epilogo della vicenda.

I personaggi secondari, poi, compiono il proprio dovere fino in fondo, comportandosi anche diversamente dal solito in alcuni casi: il poliziotto di quartiere sarà un po' antipatico per gran parte del capitolo e Duncan non sarà, nemmeno questa volta, un esempio di amabilità, per non parlare del pericolo rappresentato dalla signorina Flitt e dalle sue idee circa Wallace e la sua casa. Per fortuna, nel finale dell'avventura molte di queste situazioni saranno districate e tutto si concluderà per il meglio.
Ora che la serie *Wallace and Gromit* è completa e conosciamo tutti e quattro gli episodi che la compongono, non possiamo che pronunciarci a favore di questo ennesimo esperimento vittorioso di Telltale Games. Le avventure di Wallace e del suo fedele cane, pur con piccoli alti e bassi, si sono rivelate una spassosa sequela di eventi costellati di enigmi divertenti e situazioni al limite dell'assurdo. *Wallace and Gromit*, nel suo complesso, è un'avventura godibile anche per chi non conosce nulla circa i protagonisti. I personaggi secondari, il modo in cui si comportano e le scenografie sembrano davvero uscire dalle sapienti mani dei tecnici della Aardman Production, ed è forse uno dei migliori complimenti che si possano rivolgere alla serie.

La stagione completa merita totalmente il voto a piè di pagina, e mezzo punto in più se siete fan dei due eroi.

**Roberto Camisana** 

## IN ALTERNATIVA...

***Sam & Max Season 1***, Lug 07, **7 ½**
La prima (ma anche la seconda) serie di *Sam & Max* merita certamente il vostro tempo!

***Tales of Monkey Island: Launch of the Screaming Narwhal***, Set 09, **8**
*Monkey Island* torna in una serie di cinque episodi e il primo parte alla grande!

info ■ Casa **TellTale Games** ■ Sviluppatore **Interno** ■ Distributore **Internet** ■ Prezzo **circa € 25 (35 dollari) per 4 episodi, circa € 6,5 (9 dollari) per 1** ■ Età Consigliata **N.D.** ■ Internet **www.telltalegames.com**

specifiche tecniche
- Sis. Min. **CPU 2 GHz, 512 MB RAM, Scheda 3D 64 MB, 310 MB HD, Win XP, Internet per acquistarlo**
- Sistema Consigliato **CPU 3 GHz, 1 GB RAM, Scheda 3D 128 MB**
- Multiplayer **No**

- Buona conclusione della serie
- Wallace scansa un enorme pericolo!
- Sembra di giocare in un film dei due eroi

- La serie è finita
- Interfaccia un po' particolare
- Come i precedenti: non lunghissimo

La mini serie di *Wallace and Gromit* si conclude degnamente, con un quarto capitolo al livello dei precedenti. Le trovate non mancano, così come le situazioni spassose, sia in questo epilogo, sia nell'intera stagione, certamente raccomandabile a qualsiasi appassionato di avventure.

**7**

| GRAFICA | SONORO | GIOCABILITÀ | LONGEVITÀ | TRAMA | ENIGMI |
|---|---|---|---|---|---|
| 7 | 6 | 7 | 6 | 6 | 6 |



Nel corso delle missioni, la difesa di città, aeroporti e punti strategici si alternerà ai classici ruoli da caccia.



Le pessime condizioni meteo non ci impediranno di abbattere un po' di crucchi.

**GENERE:** SPARATUTTO CON AEREI

# HEROES OVER EUROPE

Ubisoft batte ancora la strada degli sparatutto a base di aerei. Con risultati stavolta non memorabili.

## SVILUPPATORI DELL'ALTRO MONDO

Di stanza a Melbourne, in Australia, i ragazzi di Transmission Games (nome recente, che ha sostituito nel 2008 il precedente IR Gurus) hanno all'attivo un elevato numero di titoli, quasi tutti concentrati sul versante sportivo (cricket e calcio australiano la fanno da padroni). È del 2005 la pubblicazione di *Heroes of the Pacific*, prima prova "volante" della software house.

### IN ITALIANO

*Heroes Over Europe* è interamente in italiano, dalle scritte sullo schermo al doppiaggio. Quest'ultimo spicca per una qualità elevata, sia per la scelta delle voci, sia per i testi recitati.



**NELL'ottobre del 2005, vedeva la luce *Heroes of the Pacific*, un gioco dedicato agli aerei della Seconda Guerra Mondiale, capace di incuriosire per la sua frenesia e per la discreta struttura delle missioni.**

A distanza di anni, gli australiani di Transmission Games (nuovo marchio dietro cui si celano gli sviluppatori del titolo originario) tornano a rispolverare il collaudato schema, proponendo un gioco che vuole divertire con leggerezza gli appassionati dell'aeronautica d'annata.

Come facilmente intuibile, *Heroes Over Europe* sposta l'azione dal fronte del Pacifico al Vecchio Continente, offrendoci quattro campagne distinte, con gli Alleati impegnati a contenere l'assalto tedesco. Sulla falsariga del predecessore e di altri giochi targati Ubisoft (i due *Blazing Angels* e il recente *Tom Clancy's HAWX*), *Heroes Over Europe* si presenta come un vero e proprio sparatutto con le ali, forsennato e lontano anni luce da qualsiasi velleità simulativa. Bastano, del resto, pochi minuti ai comandi del nostro Hurricane (il primo aereo che avremo a disposizione nella modalità Campagna) per comprendere la natura di questo gioco: anche scegliendo il modello di volo più realistico, l'atmosfera generale si manterrà sempre decisamente arcade, con repentini cambi di quota e direzione e un sistema di controllo a dir poco indulgente.

> "L'aspetto più originale è dato dai Colpi da Maestro"

Se gli amanti delle simulazioni più rigorose storceranno il naso, i fan del divertimento senza compromessi potranno giustamente esultare: il titolo australiano è un tripudio di esagerazioni, tra esplosioni coreografiche e reazioni fisiche degne di un film d'azione. Rispetto alla concorrenza, *Heroes Over Europe* riesce inoltre a introdurre una cornice narrativa tutto sommato apprezzabile, arricchita da filmati d'epoca e schermate statiche che ricordano, per grafica e colori, le vecchie pubblicità degli Anni '30 e '40. Un tocco di classe che, pur non influendo sulla giocabilità pura e semplice, riesce a coinvolgere con garbo l'utente.

La struttura delle missioni appare più che valida, grazie a una buona alternanza di compiti da svolgere: si passa dal classico duello aereo contro altri caccia, alla difesa di aeroporti e antenne radio, fino all'eliminazione di obiettivi a terra. Talvolta, si noterà una lunghezza smodata di determinate sezioni, ma il divertimento non ne risentirà più di tanto.

L'aspetto più originale di *Heroes Over Europe* è dato dai cosiddetti Colpi da Maestro: quando l'indicatore si riempirà, potremo per alcuni secondi mirare un punto ben preciso del velivolo nemico e, in caso di mira perfetta, abbatterlo in un colpo solo. Che dire, poi, degli aerei a disposizione? Davvero tanti, sebbene le caratteristiche specifiche dei singoli modelli non presentino variazioni



Nei cieli di Berlino decidiamo di rovinare uno show della Luftwaffe.



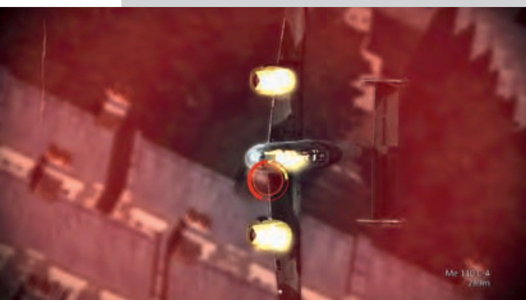
Una grigia giornata ci accompagna durante questa difficile missione nei cieli di Londra.

## UN COLPO DA MAESTRO

Interessante la modalità Colpo da Maestro, in cui potremo abbattere un avversario con una sola raffica di mitragliatrice. Inquadrando a lungo il nemico nel mirino, osserveremo l'indicatore riempirsi gradualmente. Premendo il tasto apposito, passeremo a una visuale ravvicinata che ci consentirà di mirare un punto nevralgico dell'aereo avversario, il tutto entro un tempo limite. Centrare il bersaglio al primo colpo non sarà affatto un gioco da ragazzi.



Il rischio di schiantarsi contro i palazzi è sempre dietro l'angolo.






Lo Swordfish è un maneggevole aerosilurante, ideale per affondare le navi nemiche.

realmente apprezzabili (per non parlare dei danni, che non influiranno mai sulle prestazioni). Insomma, un capolavoro? Non esattamente...

Concentrandoci sulla grafica, *Heroes Over Europe* perde nettamente il confronto con i titoli di Ubisoft Romania, compagni di scuderia e punti di riferimento per il genere. In particolare, se *HAWX* proponeva addirittura immagini satellitari e strutture 3D assolutamente realistiche, il gioco australiano si accontenta di un mondo vecchia maniera, con texture di qualità medio-bassa e strutture poligonali (edifici, mezzi e vegetazione) molto cubettose. I modelli degli aerei, poi, pur superiori per dettaglio agli altri oggetti su schermo, appaiono nel complesso piuttosto poveri e non offrono neppure la possibilità di una visuale interna. Quel che è peggio, il motore grafico di *Heroes Over Europe*, pur in assenza di meraviglie tecniche, fatica in ogni circostanza, non raggiungendo mai una fluidità ottimale, neppure su PC potenti. Nelle fasi più affollate, poi, la scattosità dell'insieme potrà diventare sin fastidiosa.

In missione, si farà sentire l'assoluta mancanza di ordini da impartire ai compagni. Di fatto, durante tutto il gioco non potremo mai sfruttare a nostro vantaggio la presenza di velivoli amici, che si limiteranno a un ruolo puramente "d'atmosfera", con l'aggiunta di comunicazioni radio spesso divertenti (tutto ottimamente doppiato in italiano), ma inutili ai fini della giocabilità. Un vero peccato, visto che un minimo di afflato tattico avrebbe senza dubbio arricchito una struttura alla lunga troppo lineare.

In conclusione, *Heroes Over Europe* non stupisce, pur offrendo momenti di grande divertimento. Se amate gli sparatutto a base di aerei, il mercato offre prodotti decisamente superiori.

**Dario Ronzoni**

GIOCHI COMPUTER

## CIELI AFFOLLATI

**Come ogni sparatutto che si rispetti, *Heroes Over Europe* offre un supporto per il multiplayer, sia su Internet, sia in LAN. Un po' misero, però, il ventaglio delle modalità proposte: solo un "deathmatch" e un "last man standing" (l'ultimo che sopravvive vince), entrambe offerte in singolo e a squadre.**

## IN ALTERNATIVA...

***Blazing Angels 2: Secret Missions of WWII***, Dic 07, **7**
Gli aerei della Seconda Guerra Mondiale secondo Ubisoft Romania, nella loro più recente incarnazione.

***Tom Clancy's HAWX***, Apr 09, **8**
Tom Clancy incontra i più moderni caccia in un gioco adrenalinico e visivamente spettacolare.

info ■ Casa **Ubisoft** ■ Sviluppatore **Transmission Games** ■ Distributore **Ubisoft** ■ Telefono **02/4886711** ■ Prezzo **€ 49,90** ■ Età Consigliata **12+** ■ Internet **www.heroesovereurope.com**

specifiche tecniche
- Sistema Minimo **CPU 3 GHz, 1 GB RAM, Scheda 3D 256 MB, 6 GB HD, Internet**
- Sistema Consigliato **CPU Dual Core, 2 GB RAM, Scheda 3D 512 MB**
- Multiplayer **Internet o LAN**

**Pro:**
- Grande varietà di missioni e velivoli
- Cornice narrativa sufficientemente completa
- Il Colpo da Maestro è una buona trovata

**Contro:**
- Graficamente non memorabile
- Impossibile gestire i compagni
- Missioni talvolta troppo lunghe

**Ubisoft sembra essersi specializzata in sparatutto dedicati agli aerei da guerra. Se *Blazing Angels* e *HAWX* riescono a centrare il bersaglio, *Heroes Over Pacific*, pur privo di debolezze gravi, non va oltre il compitino. Carino e nulla più, con qualche carenza di troppo sul versante grafico.**

**6½**

| GRAFICA | SONORO | GIOCABILITÀ | LONGEVITÀ | I.A. | CAMPAGNA E MISSIONI |
|---|---|---|---|---|---|
| 6 | 7 | 8 | 6 | 6 | 7 |


Il regno di Ardania è disseminato di sfide e missioni da portare a termine.


Gli immancabili draghi ricordano, nello stile dei modelli, quelli di *Warcraft III*.

GENERE: STRATEGIA IN TEMPO REALE/GESTIONALE

# MAJESTY II

Eroi: sconfiggono draghi, salvano principesse. Ma chi è che li spinge a farlo?

**Ci perdonerete l'introduzione alla Guzzanti ma, d'altra parte, il ruolo che saremo chiamati a ricoprire in *Majesty II* è proprio quello dello "spingitore di eroi". Procediamo con ordine, però. Tanto tempo fa – parliamo del 2000 – in una galassia non troppo lontana, gli appassionati di strategia fantasy si trovavano tra le mani un titolo curioso: *Majesty: The Fantasy Kingdom Sim*, sorta di ibrido tra un gestionale cittadino e un RTS, sulla falsariga di *Dungeon Keeper* e di *Stronghold*.**

Si trattava di edificare il tipico villaggio da gioco di ruolo, con tanto di gilda dei ladri e bottega del fabbro, reclutare eroi e, con il loro ausilio, debellare i mostriciattoli limitrofi. Fin qui nulla di speciale, ma a contraddistinguere *Majesty* era l'impossibilità di controllare direttamente i nostri baldi combattenti. Eroi sì, ma con le bollette da pagare: solo la prospettiva di una taglia riusciva a smuoverli dai polverosi banconi delle taverne. Il nostro compito si limitava, quindi, a gestire le infrastrutture nel migliore dei modi e a offrire ricompense per la sconfitta di un determinato nemico o l'esplorazione di una zona della mappa.

A nove anni di distanza, la medesima struttura ritorna sui nostri schermi, al punto che *Majesty II* si pone a metà strada tra un remake e un seguito vero e proprio. Le vicende che fanno da sfondo a questo secondo capitolo non brillano per arguzia: il re di Ardania, stanco dei lunghi anni di pace, gioia e prosperità, decide di evocare un invincibile demone, così da sconfiggerlo e mietere gloria agli occhi di sudditi e donzelle. Com'era prevedibile, il furbo monarca va incontro a una mesta fine, e il mostro infernale si dedica a terrorizzare il reame e i suoi abitanti. A noi, calati nei panni dell'ultimo erede al trono, spetterà l'arduo compito di ovviare a questa evitabile catastrofe.

**"La campagna si articola lungo una quindicina di missioni"**

La nostra campagna di liberazione si articolerà lungo una quindicina di missioni, varie quanto a obiettivi – che si tratti di eliminare un minaccioso vampiro oppure di accumulare tonnellate d'oro – ma tutte piuttosto simili nell'impostazione. Sfruttando i proventi della tassazione, edificheremo intorno al nostro castello le varie gilde, atte a reclutare e ospitare diverse tipologie di eroi, e alcune strutture di supporto, quali mercati e torrette difensive. Una volta stabilita una base solida, potremo cominciare a offrire missioni ai nostri eroi. Il sistema funziona in modo semplice ed elegante, anche a livello di interfaccia: contrassegneremo luoghi e avversari con una bandiera, decideremo l'ammontare della ricompensa e, se l'offerta sarà di loro gradimento, i giovani di belle speranze accorreranno numerosi per risolvere la situazione, guadagnando, nel mentre, preziosi punti esperienza e avanzando di livello.

Di ritorno in città, si daranno a sperperare il denaro guadagnato nell'acquisto di equipaggiamento sempre più efficace, accrescendo la propria potenza guerresca e contribuendo a far girare l'economia del regno in tempi di crisi. Aggiungiamo un sistema magico


Come la tradizione fantasy impone, i Nani di *Majesty II* brandiranno, senza troppa finezza, asce e martelli.

### EROI PER MESTIERE

L'Intelligenza Artificiale che muove gli eroi di *Majesty II* pare piuttosto curata. I nostri valorosi cavalieri saranno capaci di equipaggiarsi in maniera efficace, di valutare attentamente le azioni da compiere e, per giunta, mostreranno un comportamento diverso secondo la classe di appartenenza. I guerrieri tenderanno allo scontro diretto, mentre i ladri saranno sensibili al fascino della moneta e si dimostreranno, quindi, più pronti degli altri nel perseguire le ricompense. Inoltre, grazie all'ausilio delle taverne, sarà possibile riunire fino a quattro personaggi in un gruppo, nella più classica tradizione degli avventurieri fantasy.

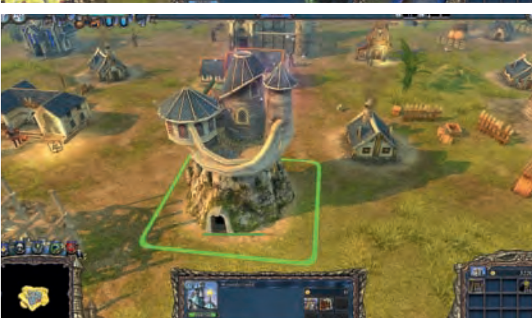
### IN INGLESE

**La versione di *Majesty II* da noi recensita è quella inglese, reperibile tramite download sul portale Gamer's Gate (www.gamersgate.com). I testi non sono certo intricati e, in genere, l'interfaccia intuitiva dovrebbe consentire anche ai non anglofoni di orientarsi. D'altra parte, non è da escludere la pubblicazione di una versione scatolata e tradotta nella nostra lingua.**

### SVENTOLAR BANDIERA GIALLA

**Il sistema delle bandiere rappresenta il fulcro della giocabilità di *Majesty II* e, questa volta, anche un piccolo passo avanti rispetto al predecessore. Al di là delle bandiere di attacco ed esplorazione, già presenti nel primo capitolo, sarà consentito offrire ricompense per la difesa di un edificio oppure interdire un'area all'accesso degli eroi: accorgimento utile nel caso di un paladino troppo zelante che cerchi disperatamente di farsi divorare da un'orda di zombi.**









Gli uomini-ratto, con la loro consueta espressione arguta, saranno i protagonisti di una missione piuttosto divertente.



Lanciare incantesimi sugli eroi coinvolti in battaglia sarà un ottimo modo per influenzare l'esito dello scontro.

## CHIERICHETTI MOLTO CATTIVI

Le mappe di *Majesty II* saranno disseminate di "luoghi sacri", spesso custoditi da mostri temibili. Proprio in queste zone potremo edificare i templi dedicati alle varie divinità. Ciascun edificio di questo genere garantirà incantesimi specifici e addestrerà una certa tipologia di sacerdoti-guerrieri. Inoltre, grazie all'ausilio dei templi, sarà possibile elevare di rango i nostri eroi prediletti: i ranger, per esempio, diventeranno druidi o arcieri mistici. A differenza del predecessore, che poneva limiti ai templi edificabili, in *Majesty II* sarà possibile avvalersi dei servitori dell'Ordine come di quelli del Caos, a patto di trovare e conquistare un numero sufficiente di zone preposte alla costruzione.

piuttosto semplice, che consentirà di ricercare e lanciare una selezione di incantesimi, pagandone il corrispettivo in oro, e la struttura di *Majesty II* è tutta qui. Una struttura, a dire il vero, piuttosto divertente. Le missioni stesse, per quanto non particolarmente varie, si mantengono piacevoli grazie al ritmo elevato e alla relativa mancanza di tempi morti. Anche dal punto di vista tecnico, il giudizio non può che essere benevolo. Nonostante qualche texture, soprattutto paesaggistica, meno che dettagliata e i modelli discreti, ma non eccelsi, lo stile fiabesco e le scelte cromatiche contribuiscono a rendere gradevole l'impatto visivo. Valido anche l'impianto sonoro, che si distingue soprattutto per gli spassosi commenti vocali – gli stregoni, per esempio, annunciano la propria dipartita con un impagabile "mi sto sciogliendo" citato direttamente dal "Mago di Oz".

A dire il vero, i difetti di *Majesty II* non risiedono tanto nel gioco in sé, quanto nel confronto con il predecessore e con il suo add-on *The Northern Expansion*. Curiosamente, il titolo Ino-Co si rivela povero di contenuti se raffrontato al venerabile antesignano: alcuni eroi, come il brutale guerriero della discordia, sono spariti nella nebbia, la selezione di edifici è più ristretta e anche le missioni paiono meno numerose e ispirate. È possibile ritenere che una scelta del genere sia stata dettata dalla volontà di mantenere il gioco compatto e bilanciato, anche in vista del multiplayer. Ma, considerando la cosa in mondo paradossale, *Majesty II* risulta essere un titolo peggiore del primo capitolo quasi in tutto, a esclusione del comparto tecnico.

D'altra parte, chiusa la parentesi nostalgica, quello che resta è un gioco godibilissimo, perfettamente in grado di giustificare la propria esistenza senza la necessità di rivangare il passato. Lo stile di gioco fresco e ingegnoso, il livello di sfida elevato e la longevità che ne consegue, nonché l'interfaccia accessibile, contribuiscono a strutturare un'esperienza di pregio. I monarchi da tastiera annoiati dai consueti RTS fantasy in stile *Warcraft* comincino pure a spolverare corone e spade.

**Claudio Chianese**




### I GIOIELLI DELLA CORONA

**Nel corso della campagna, verremo in possesso di quattro artefatti regali: la sfera, lo scettro, il mantello e la corona. Tali tesori si tradurranno in altrettanti poteri speciali da utilizzare durante le missioni, che si tratti di accelerare la raccolta dell'oro oppure di curare i nostri sudditi. La corona, in particolare, si rivelerà indispensabile nel corso delle ultime battute del gioco.**

### MONARCHI IN RETE

**Nel momento in cui recensiamo *Majesty II*, i server non sono popolati. Possiamo confermarvi, però, che il multiplayer rivestirà un ruolo importante nell'economia del titolo. D'altra parte, i limiti in fatto di personalizzazione del proprio regno e delle strategie potrebbero incidere sulla varietà delle sfide online.**

### IN ALTERNATIVA...

***Drakensang: The Dark Eye***, Giu 09, **8**
Per chi predilige il consueto ruolo dell'eroe a quello del monarca, *Drakensang* rappresenta un tuffo nel passato classico del gioco di ruolo.

***Dungeon Keeper II***, Ago 99, **9**
Non sarà il più recente dei giochi, ma *Dungeon Keeper II* è una delle esperienze più vicine a *Majesty* e, in definitiva, irrinunciabile.

info ■ Casa **Paradox** ■ Sviluppatore **Ino-Co** ■ Distributore **Internet** ■ Link **www.gamersgate.com** ■ Prezzo **€ 39,95** ■ Età Consigliata **12+** ■ Internet **www.majesty2.com**

specifiche tecniche
- Sist. Min. **CPU 2 GHz, 1 GB RAM, Scheda 3D 6800 GTX o equival., 4 GB HD, Internet per acquistarlo**
- Sistema Consigliato **CPU 2,6 GHz, 2 GB RAM, Scheda 3D 512 MB**
- Multiplayer **LAN, Internet**

**+**
- Stile di gioco ingegnoso
- Elevato livello di sfida
- Valida Intelligenza Artificiale

**–**
- Missioni non troppo varie
- Contenuti meno ricchi rispetto a *Majesty*
- Il multiplayer è un'incognita

**Chiunque abbia amato *Majesty* si troverà a casa con questo secondo capitolo; d'altra parte, avvertirà una certa penuria di contenuti. Per tutti gli altri, non possiamo che consigliare l'acquisto: i nostri tempi non abbondano certo di titoli tanto peculiari.**

| GRAFICA | SONORO | GIOCABILITÀ | LONGEVITÀ | I.A. | CAMPAGNA E MISSIONI |
|---|---|---|---|---|---|
| 7 | 8 | 8 | 8 | 8 | 7 |

**7 ½**



Dal gioco si può accedere a un database che riassume le caratteristiche delle unità navali, aeree e terrestri.




L'immensa mappa del teatro di battaglia, se stampata, occuperebbe uno spazio di tre metri e mezzo per due e mezzo.

**GENERE:** WARGAME

# WAR IN THE PACIFIC ADMIRAL EDITION

## La Seconda Guerra Mondiale nell'oceano Pacifico ricombattuta su scala mai vista.

Ogni formazione aerea può essere controllata da un pannello che fornisce le informazioni sulla sua situazione e consente di inviarle gli ordini desiderati.

### IN INGLESE

***War in the Pacific: Admiral Edition*** **è disponibile solo in lingua inglese dal sito di Matrix Games (www.matrixgames.com) in versione digitale con manuale in .PDF (per 56,99 euro) o confezionata con manuale in carta (per 63,99 euro); a tali prezzi vanno aggiunte eventuali spese di spedizione. Chi già possiede *War in the Pacific* e acquista la *Admiral Edition* entro il 27 ottobre 2009 ha diritto a uno sconto di circa 14 euro. Infine, per promuovere il sistema di gioco, Matrix venderà, fino alla stessa data, i titoli precedenti a prezzo ridotto. *Uncommon Valor* e *War Plan Orange* godranno di uno sconto di circa 7 euro, mentre l'originale *War in the Pacific* potrà essere acquistato con uno sconto di 14 euro.**

**NEL 2004, Matrix Games pubblicò il wargame più ambizioso mai realizzato: *War in the Pacific*. Lo scopo era di ricostruire senza compromessi il grande conflitto aeronavale tra americani e giapponesi che incendiò l'oceano Pacifico durante la Seconda Guerra Mondiale: dal fatale bombardamento su Pearl Harbor (7 dicembre 1941) fino al primo impiego di armi nucleari a scopo bellico sulle città di Hiroshima e Nagasaki, nell'estate del 1945.**

*WitP* presentava turni variabili da uno a tre giorni, 60 miglia per esagono e un livello di dettaglio che raggiungeva la singola unità navale (dalle piccole navi da pattuglia costiera alle grandi portaerei, minuziosamente descritte nei loro armamenti, corazzatura, equipaggiamenti e prestazioni), e il singolo aereo, più i piloti che parteciparono al conflitto (ognuno valutato per livello di addestramento, talenti vari e perfino conseguimenti ottenuti durante la guerra) e tutti i principali comandanti di cielo, terra e mare, descritti in base a caratteristiche quali aggressività, capacità di comando e ispirazione per le truppe.

Malgrado la sua mole e l'immenso livello di difficoltà, *WitP* venne accolto con entusiasmo dai fan. La comunità presto iniziò a pubblicare una serie di Mod miranti ad aumentare realismo e dettaglio del gioco, finché un gruppo di appassionati propose di realizzare una vera e propria espansione, chiamata *Admiral Edition*, con cui si sarebbe tentato di soddisfare i migliori suggerimenti apparsi sui forum. Oggi, dopo 3 anni, la *Admiral Edition* ha assunto la dignità di un titolo a sé stante: un gioco che fa apparire l'originale come un demo di pre-produzione.

*War in the Pacific: Admiral Edition* mantiene integra la struttura del "papà", ampliandone e raffinandone ogni aspetto. Le due parti (una delle quali può essere gestita dall'Intelligenza Artificiale, adesso molto più sofisticata) inviano simultaneamente ordini alle proprie forze, e il computer calcola quindi i risultati di un ciclo di operazioni (da uno a tre giorni, in base alla scelta fatta prima di iniziare la partita). La mappa simula ora 40 miglia per esagono, e copre il teatro di battaglia dall'America orientale all'India (più alcune aree fuori-mappa come Panama e Città del Capo). Su questa vasta

> **"È il sogno di ogni appassionato di storia militare"**

superficie, i giocatori organizzano le loro unità navali in task force (TF) e quelle aeree in squadroni, partendo dal più accurato ordine di battaglia mai ricercato per un prodotto di questo tipo.

Alle TF e agli squadroni aerei possono essere affidate dozzine di missioni diverse, dalla caccia alle navi avversarie, ai bombardamenti d'appoggio durante gli sbarchi; dalla guerra antisommergibile al trasporto attraverso gli oceani di truppe, rifornimenti e, per il giocatore giapponese, petrolio e materie prime. Oltre alla pianificazione della guerra, infatti, il Giappone deve organizzare la produzione industriale a supporto della stessa (un compito risparmiato agli Alleati, in virtù della superiorità

### CAMPAGNE E SCENARI

Ogni turno della campagna completa può richiedere da 30 minuti a diverse ore (nel caso sia giunto il momento di pianificare operazioni complesse). Ciò rende spiacevole la scarsità di scenari "minori" che consentano al giocatore di ricostruire una parte della guerra nel Pacifico senza investire *anni* della propria vita. *WitP: AE* offre tre scenari e tre campagne. I primi includono la battaglia del mar dei Coralli (il primo scontro tra portaerei della Storia, dove gli americani fermarono per la prima volta i giapponesi, al largo dell'Australia), la lotta per il controllo delle isole Aleutine, e la lunga serie di scontri che vide come teatro Guadalcanal e le isole Salomone. La prima campagna copre l'intera guerra dal fatale 7 dicembre 1941 (attacco a Pearl Harbor) fino alla fine del conflitto; la seconda inizia "il giorno dopo", l'8 dicembre 1941, e garantisce così risultati storici per il primo giorno dell'offensiva a sorpresa giapponese; infine, la terza, ipotetica anche se storicamente verosimile, vede nuovamente l'inizio delle ostilità fissato al 7 dicembre, ma presuppone una migliore preparazione militare da parte del Sol Levante. Matrix ha già annunciato la prossima pubblicazione di un quarto scenario, anche questo ipotetico, dedicato all'invasione delle isole giapponesi. Infine, il gioco include una versione migliorata dell'editor già presente in *WitP*.



## GUERRA IN SCALA RIDOTTA

Se affrontare un gioco con una scala così vasta e ambiziosa vi tenta, ma non siete sicuri di riuscire a gestirlo, avete due opportunità di "provare" prima di spendere i vostri soldi. La prima è di iniziare con *Uncommon Valor*, un titolo di Matrix del 2002 (ma ancora disponibile a prezzo contenuto) che utilizza una versione semplificata del sistema di *War in the Pacific: Admiral Edition*, e limita l'azione all'area del Pacifico meridionale. L'altra, gratuita, è scaricare, sempre dal sito di Matrix, *Pacific War*: un vecchio ma sempreverde gioco dello stesso autore di *WitP* (Gary Grigsby). *PW*, pubblicato nel 1992 per DOS, ma ampliato e riprogrammato da Matrix in modo che possa girare sotto i moderni sistemi operativi, ha la stessa ambizione dei suoi fratelli più recenti: riproporre la guerra nell'intero teatro del Pacifico dal 1941 al 1945, con turni di una settimana. Il sistema di gioco, una volta di più, è simile nelle sue linee essenziali a quello di *WitP: AE*, e offre una versione "compatta" e più accessibile di questa immensa campagna aeronavale. In più, come detto, è gratis.






■ La rotta delle unità navali nella *Admiral Edition* può essere definita con precisione grazie all'uso di "punti di navigazione".

## PER SAPERNE DI PIÙ

Mentre le grandi battaglie aeronavali tra americani e giapponesi fanno parte dell'immaginario collettivo grazie anche a film come "La Battaglia di Midway" di Jack Smight (1976), la storia della guerra del Pacifico è, almeno nel nostro Paese, meno nota. Un ottimo volume introduttivo è "La Guerra del Pacifico" di Bernard Millot, edito da BUR Storia: oltre mille pagine che descrivono minuziosamente e in modo equilibrato questo vasto conflitto, dalla cronologia degli eventi, alla pianificazione strategica degli alti comandi, fino alla ricostruzione tattica delle battaglie maggiori e minori; l'ideale per chiarirsi le idee sugli scopi e gli obiettivi della guerra, prima di lanciarsi in una campagna.

schiacciante di cui godono nel settore). Il modello di combattimento aereo è stato riscritto, con azioni più fluide e verosimili, che vedono attaccanti e difensori entrare e uscire dalla battaglia in base a fattori quali la capacità di far decollare rinforzi dai campi d'aviazione vicini o alla possibilità per piloti poco addestrati di rinunciare allo scontro. Fondamentale, nella ricognizione marittima, l'introduzione degli "archi di ricerca": aree su cui si concentra l'attenzione dei nostri ricognitori a scapito di altre. Tale regola, incidentalmente, rende tatticamente importante colpire il nemico da una direzione imprevista.

Ciò è reso ancora più stimolante dal fatto che, sul fronte navale, le rotte delle task force verso il luogo di destinazione non sono più decise automaticamente dalla I.A., ma possono essere definite con precisione dal giocatore – il quale è dunque libero di tentare meglio tali aggiramenti. Il carico e lo sbarco delle unità terrestri, forse l'aspetto più macchinoso di *WitP*, è stato semplificato e razionalizzato; in compenso, c'è molta più varietà nelle classi di trasporti disponibili, con una distinzione tra unità civili e militari. Le forze terrestri possono imbarcarsi "in assetto da combattimento" o in modalità "trasferimento". Nel primo caso potranno attaccare fin dal momento in cui toccano la spiaggia, ma il loro equipaggiamento occuperà più spazio e richiederà, dunque, flotte di invasione più grandi – rendendo problematica la pianificazione di offensive simultanee.

I difetti derivano soprattutto dal fatto che a gestire il tutto c'è ancora il motore di *WitP*, dal quale il nuovo titolo eredita alcune limitazioni. La risoluzione è fissa a 1024x768 e ciò costringe il giocatore a pianificare le proprie operazioni osservando la vasta mappa attraverso una "finestra" davvero piccola. L'interfaccia utente, tradizionalmente macchinosa, è stata lievemente migliorata, ma anche il numero di operazioni richieste al giocatore è aumentato, e il numero di clic del mouse necessari per gestire ogni turno rimane enorme.
Riguardo qualche perplessità su alcuni dei modelli di combattimento (i giapponesi, per esempio, non paiono godere della loro tradizionale superiorità nelle battaglie navali notturne, durante la prima fase del conflitto), Matrix ha già pianificato sia un programma di segnalazione dei problemi da parte della comunità, sia una serie di patch che raffineranno ulteriormente ogni aspetto del gioco.

Non c'è, nel panorama videoludico, qualcosa di paragonabile a *War in the Pacific: Admiral Edition*. Perfino i titoli più longevi, come *CounterStrike*, lo sono perché gli appassionati tornano ripetutamente a giocarci, e non perché completare una singola partita può impegnare una considerevole porzione delle loro vite! Ma se vi sentite parte di quel club che pone l'amore per la Storia e il dettaglio sopra ogni altra considerazione, allora, malgrado il costo elevato, la *Admiral Edition* rappresenta il sogno di ogni appassionato di storia militare – purché, al momento dell'acquisto, abbiate ben chiaro a cosa andrete incontro.

**Vincenzo Beretta**



## IN ALTERNATIVA...

***Uncommon Valor***
Il sistema di *WitP* in versione più semplice e limitato alle battaglie nel Pacifico meridionale. Un'ottima introduzione al titolo più "grande".

***War Plan Orange,***
Gen 06, 7
Sempre basato su *WitP*, un gioco dedicato a un'ipotetica guerra tra America e Giappone negli Anni '20, quando ancora dominavano le grandi corazzate.

**info** ■ Casa **Matrix Games** ■ Sviluppatore **2by3 Games/Henderson Field Designs** ■ Distributore **Internet** ■ Telefono **N.D.** ■ Prezzo **€ 56,99 (download digitale), € 63,99 (versione confezionata)** ■ Età Consigliata **N.D.** ■ Internet **www.matrixgames.com**

**specifiche tecniche**
- Sistema Minimo **CPU 1 GHz, 512 MB RAM, Scheda 3D 128 MB, 1,3 GB HD, Internet per acquistarlo**
- Sistema Consigliato **CPU 2 GHz, 1 GB RAM**
- Multiplayer **E-Mail**

**Pro**
- Straordinariamente dettagliato
- I.A. sensibilmente migliorata
- Modelli di combattimento più realistici

**Contro**
- Risoluzione bloccata a 1024x768
- Pochi scenari brevi
- Interfaccia utente ancora ostica

**Un gioco in cui la Campagna completa può richiedere anni? Se siete appassionati di wargame, e i compromessi non fanno per voi, non troverete sul mercato nulla di più profondo e dettagliato, malgrado alcune limitazioni ereditate dal "vecchio" *War in the Pacific*.**

**8**

| GRAFICA | SONORO | GIOCABILITÀ | LONGEVITÀ | STORICITÀ | I.A. |
|---|---|---|---|---|---|
| 7 | 6 | 7 | 9 | 9 | 7 |





La possibilità di disegnare degli schemi è fondamentale.



Il motore 3D è stato adeguatamente potenziato.

GENERE: GESTIONALE CALCISTICO

# CHAMPIONSHIP MANAGER SCUDETTO 2010

La serie *Championship Manager Scudetto* trova finalmente una propria identità.

## LAVORO TATTICO

Uno degli aspetti migliorati di *Championship Manager Scudetto 2010* è la sezione tattica: oltre ad avere uno buon numero di moduli e varianti su cui lavorare, ora è possibile preparare i propri schemi sui calci piazzati. Per rendere il tutto più realistico, i ragazzi di Beatiful Game Studios si sono avvalsi della consulenza di allenatori del calibro di Gordon Strachan.

### IN ITALIANO

***Championship Manager Scudetto 2010* è tradotto in italiano per quanto riguarda la scatola, il manuale e i testi a video.**



**DUE anni di sviluppo possono bastare per recuperare il terreno perduto? È quello che si domandano gli appassionati delle simulazioni manageriali calcistiche e la redazione di GMC.**

Lo scorso anno, il team Beautiful Game Studios, responsabile della serie *Championship Manager Scudetto* ha saltato l'appuntamento nei negozi e ha puntato direttamente alla stagione 2009/2010 per affrontare in modo più competitivo l'avversario di mille battaglie calcistiche, quel *Football Manager* che è ormai un punto di riferimento indiscusso.

Dopo un paio di sperimentazioni non propriamente riuscite (*Scudetto 5*, per fare un esempio), il team inglese che ha raccolto la pesante eredità di Sports Interactive sembra aver trovato una propria dimensione, proponendo un prodotto finalmente consistente e non l'ennesimo clone di *FM*.

Le novità proposte da Beautiful Game Studios sono molteplici e non si limitano ad abbellimenti grafici o a semplici ritocchi del database: è stato compiuto un lavoro in profondità sulla struttura di gioco, che è stata adeguatamente potenziata per sopportare un carico di dati maggiore. L'innovazione più evidente proposta da *Championship Manager Scudetto 2010* è il motore grafico 3D per la simulazione delle partite. Rispetto alla passata versione, il passo in avanti è significativo. Non aspettatevi di vedere i calciatori muoversi sul manto erboso come in *FIFA* o in *PES*, ma le trame e le giocate di Kakà, Gourcuff e compagni sono più credibili rispetto a *Scudetto CM 08* (sono state sviluppate 500 nuove animazioni per ogni calciatore), e i portieri limitano drasticamente le figuracce. L'interfaccia e la gestione delle telecamere funzionano senza alcun problema durante lo svolgimento di un match, mentre gli stadi e il pubblico pagante offrono una cornice alquanto suggestiva. Se il nuovo *FM 2010* si sta avvicinando, per quanto riguarda la navigazione dei menu, a un classico browser per accedere a Internet, *Championship Manager Scudetto 2010* sembra ispirarsi ad alcuni programmi televisivi, soprattutto nella gestione dei dati e delle informazioni.

L'accessibilità ai menu e alle schermate di gioco è stata perfezionata, anche se in più di un'occasione capiterà di cercare disperatamente sullo schermo icone e opzioni.

> "Un punto di forza è la preparazione alla partita"

Un altro punto di forza del titolo di BGS è senza dubbio la preparazione alla partita: la lavagna tattica, gli allenamenti e la possibilità di analizzare tonnellate di dati si riveleranno fondamentali per affrontare sia le squadre dal grande blasone, sia i piccoli team in lotta per la retrocessione. La grande novità di questa stagione è l'introduzione di un editor per la creazione dei propri schemi sui calci piazzati (punizioni e calci d'angolo): è consentito modificare i movimenti dei propri attaccanti, scegliere il loro posizionamento e verificarne l'efficacia in allenamento. Si tratta di un'aggiunta di grande valore, così come lo è la possibilità di programmare in modo scientifico la preparazione della squadra (che ne dite di creare il vostro Milan Lab?). Insomma, per recuperare il Ronaldinho di turno è possibile personalizzarne le sedute atletiche e tecniche.

Per quanto riguarda le tattiche di gioco, *CM Scudetto 2010* dà modo, a ogni allenatore, di realizzare il proprio "credo" calcistico, con un'ampia selezione di moduli e di indicazioni per l'undici in campo (ce n'è davvero per tutti i gusti). Gli sviluppatori hanno cercato di migliorare anche la sezione riguardante il calciomercato (niente di rivoluzionario, semplicemente qualche aggiustamento qua e là), ristrutturando invece la fase di "scouting". Se siete alla ricerca del nuovo Messi o di qualche giovane promessa, ora potrete investire parte del budget per migliorare le conoscenze e il livello dei vostri osservatori nell'intero Globo terrestre. Per esempio, se pensate di scovare il nuovo Pato in Brasile, sarà sufficiente decidere di potenziare la rete dei vostri scout in quel Paese. Esiste, comunque, una certa dose di rischio e non è detto che il giovane da voi trovato si riveli un campione.

A proposito di bilancio e budget a disposizione per la vostra campagna acquisti, il tutto è ancora relegato alla sapienza e alla capacità (magari con un po' di finanza creativa) della CPU. Per quanto riguarda il database, il lavoro fatto da BGS è lodevole:



### NEL DVD

**All'interno del DVD demo allegato all'omonima edizione di GMC, troverete la versione dimostrativa di *Championship Manager Scudetto 2010*, che vi permetterà di allenare la vostra squadra del cuore per una durata di sei mesi.**

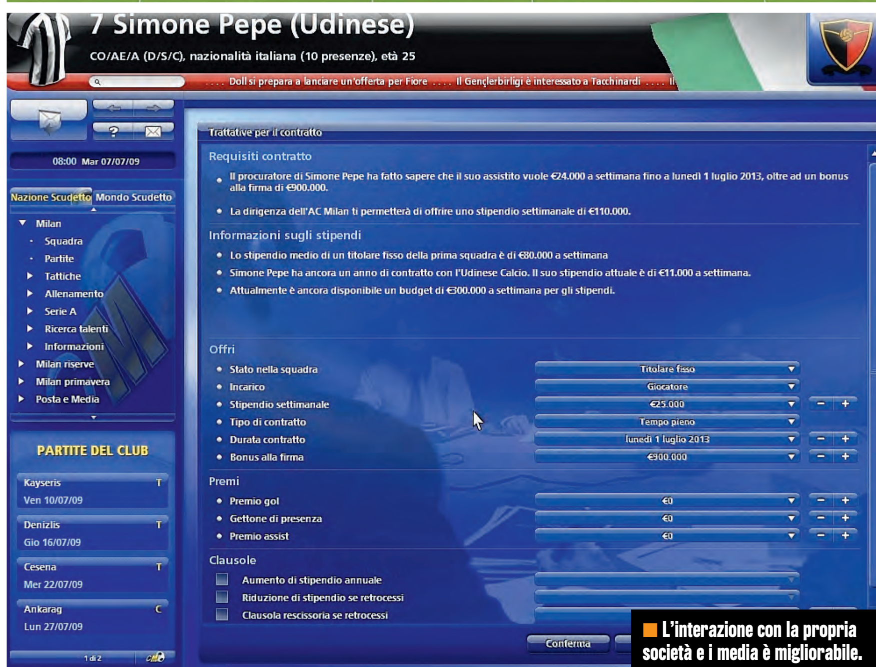





La lavagnetta tattica funziona in modo egregio.

## OPERAZIONE TRIONFO

**Per suggellare il lancio del nuovo *Scudetto*, Eidos ha varato un'operazione commerciale piuttosto interessante: prima del 10 settembre era possibile acquistare la suddetta simulazione tramite digital delivery a un prezzo simbolico scelto dall'utente (anche un centesimo, oltre a una commissione fissa di 2,50 euro). Insomma, un'offerta irrinunciabile.**




L'interazione con la propria società e i media è migliorabile.

## SULLO STESSO PC

**Il gioco non prevede alcuna modalità multiplayer online, anche se è possibile che più allenatori si affrontino sullo stesso PC.**

## CM SEASON LIVE

Una delle innovazioni proposte da Beautiful Game Studios è il servizio a pagamento denominato CM Season Live, che permetterà agli utenti di avere un database arricchito con i trasferimenti, gli infortuni, le prestazioni e i parametri aggiornati di tutti i calciatori, relativi ai 10 maggiori campionati europei. CM Season Live promette di essere una manna per gli appassionati e ci aspettiamo che gli aggiornamenti arrivino con una cadenza superiore (così garantiscono gli sviluppatori) rispetto a quelli del prossimo *FM 2010*.

sono stati ricreati una cinquantina dei migliori campionati calcistici del pianeta e anche le star sono state riprodotte con cura e dovizia di particolari. La sezione dedicata al calciomercato non è stata stravolta, ma le trattative ora sono un po' più complesse e realistiche rispetto al recente passato, offrendo una sfida più articolata al giocatore (anche se, a volte, è capitato che la I.A. vendesse qualche calciatore senza aspettare la nostra controfferta). Sul campo, i risultati si sono rivelati meno "tennistici" rispetto ai precedenti episodi della serie (nonostante uno spropositato numero di autoreti e di fuorigioco fischiati) e, anche nelle competizioni più importanti, a conquistare scudetti e coppe sono state squadre di primissimo piano.

Cosa manca a *Championship Manager Scudetto 2010* per detronizzare il vecchio *Football Manager 2009* e il prossimo *FM 2010?* Il tutto può essere riassunto in una parola: realismo. La complessità simulativa, l'Intelligenza Artificiale, il grado di coinvolgimento e d'interazione del titolo di Sports Interactive sono ancora superiori al prodotto di Beautiful Game Studios, cui però non mancano né le idee per proporre qualcosa di innovativo, né la voglia di rimboccarsi le maniche per recuperare il gap.

**Raffaello Rusconi**




## IN ALTERNATIVA...

***Football Manager 2009***, Nat 08, **8½**
In attesa del nuovo episodio, *FM 2009* è ancora la miglior simulazione manageriale calcistica disponibile.

***FIFA Manager 2009***, Nat 08, **7½**
Un'alternativa discreta allo strapotere della simulazione manageriale di Sports Interactive.

**info** ■ Casa **Eidos** ■ Sviluppatore **Beautiful Game Studios** ■ Distributore **Namco Bandai** ■ Telefono **02/937671** ■ Prezzo **€ 29,99** ■ Età Consigliata **3+** ■ Internet **www.championshipmanager.co.uk**

**specifiche tecniche**
- Sistema Minimo **CPU 3 GHz, 1 GB RAM, Scheda 3D 128 MB, 2 GB HD, DVD-ROM**
- Sis Consigliato **CPU Dual Core, 2 GB RAM**
- Multiplayer **Sullo stesso PC**

- La preparazione dei calci piazzati
- Buon database
- Nuovo sistema di scouting

- Realismo simulativo da migliorare
- Un buon numero di bug
- Manca il coinvolgimento di *FM*

**Una prestazione "solida", quella della simulazione manageriale sfornata da Beautiful Game Studios: finalmente, la serie *Championship Manager Scudetto* ha una propria identità e si propone come alternativa seria allo strapotere di *Football Manager*.**

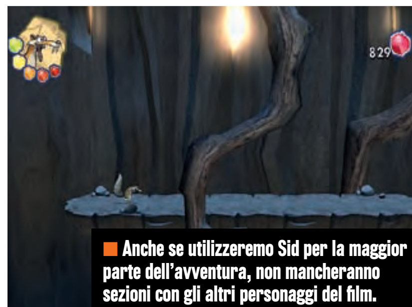
**7½**

| GRAFICA | SONORO | GIOCABILITÀ | LONGEVITÀ | I.A. | LICENZE |
|---|---|---|---|---|---|
| 6 | 6 | 8 | 8 | 7 | 8 |



Le animazioni dei personaggi sono ben fatte e l'intera avventura è costellata da gustosi filmati di intermezzo.





Anche se utilizzeremo Sid per la maggior parte dell'avventura, non mancheranno sezioni con gli altri personaggi del film.

### TASTIERA O JOYPAD

*L'Era Glaciale 3* può anche essere affrontato joypad alla mano, piuttosto che con la classica accoppiata mouse tastiera. Durante il tutorial, il gioco, invece di spiegare quale pulsante premere, usa dei simboli, come per esempio il pugno per gli attacchi corpo a corpo o il punto esclamativo per le interazioni. Il problema è che non è affatto facile intuire a cosa si riferiscano tali simboli. Certo, tutto è spiegato nel manuale...

**GENERE:** AZIONE/PIATTAFORME

# L'ERA GLACIALE 3: L'ALBA DEI DINOSAURI

Non preoccupatevi del freddo, il disgelo dei giochi di piattaforme, forse, è in arrivo.

### IN ITALIANO

*L'Era Glaciale 3* è completamente tradotto in italiano, manuale, testi a schermo e doppiaggio compreso. Peccato che non ci siano le voci originali del film.



### IN ALTERNATIVA...

***LEGO Star Wars II: La Trilogia Classica,*** Ott 06, 8½
Se amate i giochi d'ispirazione cinematografica, non dovete farvi sfuggire questo titolo. Ironico, divertente e molto profondo, difficile chiedere di più.

***Croc 2,*** Mag 00, 7
Degli stessi sviluppatori di *L'Era Glaciale 3*, *Croc 2* è un divertente gioco d'azione/piattaforme da provare se apprezzate il genere.

**I giochi di piattaforme e i titoli su licenza cinematografica non vogliono saperne di estinguersi.**

Considerando che, nella maggior parte dei casi, ciò che scaturisce dall'unione fra questi due generi è paragonabile a una piccola catastrofe, la glaciazione definitiva sembrerebbe la scelta più opportuna. Eppure, qualche timido segno di speranza ogni tanto arriva, e *L'Era Glaciale 3* ne è l'esempio più recente.

Si tratta, appunto, di un gioco d'azione/piattaforme 3D in cui si vestiranno i panni della più sgangherata combriccola di animali in via d'estinzione della storia cinematografica. La trama, invece che ripercorrere le vicende narrate nell'omonima pellicola, esplora alcuni aspetti secondari della vicenda, presentando un'avventura tutta nuova che, ogni tanto, s'intreccia con quella del film. Così ci troveremo a guidare Sid (il simpatico bradipo), Diego (la tigre dai denti a sciabola), l'irresistibile scoiattolo Scrat, il pachidermico Manfred, la donnola Buck, in una lunga serie di sfide, una più divertente dell'altra.

Ciò che colpisce positivamente di *L'Era Glaciale 3* è proprio la cura riservata agli aspetti più basilari, ma anche più importanti, per un titolo del genere. Come nel precedente episodio, firmato anch'esso da Eurocom, il sistema di controllo è preciso e funziona a dovere (dopo aver capito la disposizione dei comandi), la grafica, pur non presentando ambientazioni dettagliatissime o ampi panorami, è colorata e vitale e si avrà a che fare con una notevole varietà di prove e situazioni differenti, ambientate in livelli ispirati e originali. Nei panni di Diego andremo a caccia di gazzelle, come in una sorta di gioco di

> "Il sistema di controllo funziona a dovere"

corse, con tanto di derapate in curva; con Scrat saremo catapultati tra piattaforme sospese e salti acrobatici; con Sid, invece, faremo a botte con talpe, scapperemo da tirannosauri imbestialiti e dimostreremo le nostre abilità equilibristiche portando a valle uova di dinosauro.

La caratterizzazione dei personaggi principali e degli avversari è ottima (merito delle radici cinematografiche) e anche il sonoro è divertente, seppur non molto vario. Peccato, invece, per l'assenza delle voci originali del film, sostituite da imitazioni non molto riuscite.

Pur con le sue qualità, *L'Era Glaciale 3* non è esente da difetti: oltre a una scarsa longevità, la telecamera non è sempre precisa al 100%, incastrandosi anzi in qualche angolo cieco, e il sistema che gestisce le collisioni tra i corpi non ci ha convinto del tutto. Si tratta, però, di aspetti secondari in un gioco indirizzato principalmente a un pubblico di giovanissimi, come peraltro dimostrato dal basso livello di difficoltà delle prove presentate.

**Francesco Mozzanica**




### PER I PIÙ PICCOLI

Non ci sono dubbi che *L'Era Glaciale 3* sia un gioco indirizzato ai fan più giovani della pellicola cinematografica (è però necessario saper leggere). Il livello di difficoltà, infatti, si attesta su bassi livelli e anche il sistema di autosalvataggio fa ricominciare immediatamente prima dell'errore, evitando così la frustrazione di ripercorrere parti già viste di un livello. A causa di questo, però, la longevità risulta un po' scarsa e basterà un pomeriggio d'impegno per portare a termine l'avventura. Per fortuna, ci si può consolare con gli extra sbloccabili e con la manciata di minigiochi in multiplayer, sullo stesso PC.




info ■ Casa **Activision Blizzard** ■ Sviluppatore **Eurocom** ■ Distributore **Leader** ■ Telefono **0332/874111** ■ Prezzo **€ 29,90** ■ Età Consigliata **7+** ■ Internet **www.iceagegame.com**

specifiche tecniche
- Sis. Min **CPU 1,8 GHz, 512 MB RAM, Scheda 3D 256 MB, 3,5 GB HD**
- S. Consigliato **CPU Dual Core, 1 GB RAM**
- Multiplayer **Stesso PC**

**+**
- Controlli precisi
- Molto vario
- Personaggi carismatici

**−**
- Tutorial caotico
- Telecamera imprecisa
- Fin troppo facile

**Come il precedente episodio, anche *L'Era Glaciale 3* è un gioco d'azione/piattaforme divertente. Le situazioni presentate sono numerose e non c'è il rischio di annoiarsi. Peccato per i difetti della telecamera e per l'eccessiva semplicità.**

**7**

| GRAFICA | SONORO | GIOCABILITÀ | LONGEVITÀ | CONTROLLI | STRUTTURA DEI LIVELLI |
|---|---|---|---|---|---|
| 7 | 6 | 7 | 5 | 7 | 7 |



Dopo aver inquadrato, i nemici è possibile agganciarli con la pressione di un tasto.



Le armi sono calibrate in maniera discutibile: il lanciarazzi, per esempio, è quasi inutilizzabile.



I paesaggi sono suggestivi, ma la grafica non è al passo con i tempi.

### IN ITALIANO

*Section 8* è tradotto in italiano per quello che riguarda i testi su schermo. Il parlato, invece, è rimasto tutto in inglese, ed è sempre accompagnato da sottotitoli, anche durante le missioni.



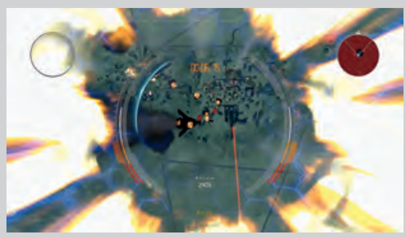
**GENERE:** FPS MULTIPLAYER

# SECTION 8

## Uno sparatutto in prima persona interessante, ma anche un'occasione sprecata.

### ENTRATE CON STILE

Il cosiddetto respawn (l'ingresso in gioco) viene gestito in maniera creativa, in *Section 8*. Ogni giocatore può selezionare un punto qualunque della mappa, anche in territorio nemico, ma non comparirà istantaneamente nel luogo desiderato. Ci arriverà dall'alto, in picchiata, ad alta velocità: questo però significa che, selezionando zone troppo calde e coperte dalle torrette nemiche, si rischia di venire uccisi ancor prima di toccare il suolo. La meccanica è interessante, e ci piacerebbe vederla anche in altri FPS.



**CI sono FPS che cercano di fare tutto, fornendo lunghe campagne in singolo e decine di modalità online ricche di opzioni.**

*Section 8* non appartiene a questa categoria e, anzi, adotta un approccio minimale e pulito, concentrato quasi esclusivamente sulla componente multiplayer, online o via LAN. Siamo alle prese con uno sparatutto competitivo e dal ritmo veloce, basato su rapide dinamiche di squadra e su un semplice sistema di conquista di punti strategici.

Non aspettatevi la varietà cui ci hanno abituato titoli come *Call of Duty*, visto che qui c'è una sola modalità, che mette due squadre da sedici giocatori l'una contro l'altra, in una lotta per aggiudicarsi risorse e territorio. Assumendo il controllo di determinate zone della mappa, si ottiene il comando delle torrette difensive, la cui funzione principale è impedire che i nemici "rinascano" direttamente nella propria base: ogni soldato, infatti, entra in gioco arrivando a grande velocità dal cielo, in un punto scelto liberamente dal giocatore su tutta la mappa. Cercare di atterrare entro il raggio delle torrette è un suicidio, quindi vale la pena scegliere una posizione più defilata e vicina ai propri compagni di squadra.

> "La presenza di una sola modalità rischia di stufare"

A intervalli precisi, vengono assegnati punti vittoria in base alle postazioni conquistate e, di tanto in tanto, è possibile completare delle mini missioni dinamiche, come per esempio rubare dati da una base nemica, che conferiscono punti aggiuntivi e vantaggi tattici. Guadagnando risorse è consentito anche acquistare veicoli come mech o carri armati, che purtroppo si rivelano poco utili e sbilanciati, e in ultima analisi da evitare in qualunque partita competitiva.

*Section 8* è immediato e frenetico, e i suoi match per 32 giocatori sono divertenti e sorprendentemente vari, a dispetto del limitato numero di armi e di mappe presenti. Ciò nonostante, alla lunga, la presenza di una sola modalità rischia di stufare, così come l'ambientazione, tragicamente generica, e la grafica, molto al di sotto degli standard cui ci siamo abituati.

Non stiamo dicendo che *Section 8* sia brutto o disastroso, ma considerando la sua natura quasi esclusivamente online, temiamo per il suo futuro: con giochi come *Modern Warfare 2* all'orizzonte e con tutti i piccoli difetti che abbiamo sottolineato in questa recensione, c'è il rischio che non si crei una comunità abbastanza folta da garantire il divertimento che ci si aspetta da uno sparatutto online. Certo, c'è anche una breve avventura in singolo (basata sulle stesse mappe del multiplayer) e un buon sistema di bot, ma ciò non toglie che si poteva e si doveva fare di più, e magari farlo anche meglio.

**Fabio Bortolotti**



### ARMI SBILANCIATE

**Durante le partite, si possono scegliere varie combinazioni di armi o, in alternativa, crearne di personalizzate. Purtroppo, i rapporti di potenza non sono ben bilanciati e restringono la scelta solo a un paio di accoppiate vincenti.**

### IN ALTERNATIVA...

***Team Fortress 2***, Nov 07, 9
Un FPS online allegro e con meccaniche di gioco molto raffinate.

***Call of Duty 4***, Dic 07, 9
Uno sparatutto con un sistema multiplayer che non accenna a perdere popolarità.

info ■ Casa **Southpeak Interactive** ■ Sviluppatore **TimeGate Studios** ■ Distributore **Halifax** ■ Telefono **02/413031** ■ Prezzo **€ 49,90** ■ Età Consigliata **16+** ■ Internet **www.joinsection8.com**

**specifiche tecniche**
- Sis Min **CPU 3 GHz, 1 GB RAM (2 GB Win Vista), DVD, Scheda 3D Radeon X1800, GeForce 7800**
- Sis Cons **2 GB RAM, Scheda 3D 256 MB, Connessione a Banda Larga**
- Multiplayer **Internet, LAN**

- Giocabilità immediata
- Missioni dinamiche interessanti
- 32 giocatori contemporaneamente

- Armi poco bilanciate
- Una sola modalità multiplayer
- Graficamente scarso

**È uno sparatutto in prima persona pieno di spunti interessanti, ma non riesce a eccellere per alcuni errori nella calibrazione di armi e veicoli e per la presenza di un'unica modalità online, che rischia di stancare in fretta. Si poteva fare di più.**

**6**

| GRAFICA | SONORO | GIOCABILITÀ | LONGEVITÀ | ARMI | DESIGN DELLE MAPPE |
|---|---|---|---|---|---|
| 5 | 5 | 7 | 7 | 5 | 6 |

# Giochiamo spendendo POCO



I giochi "budget" sono titoli molto recenti, riproposti dai distributori a prezzi decisamente convenienti. Se volete divertirvi, ma con un occhio al portafoglio, ciò che cercate potrebbe essere in questa pagina

■ **Casa:** Micro Application ■ **Sviluppatore:** White Birds Productions ■ **Lingua:** italiano ■ **Prezzo:** € 14,90 ■ **Provato su:** Nat 07, 6½

## SINKING ISLAND – UN'INDAGINE DI JACK NORM

**SE apprezzate le avventure grafiche d'autore potreste orientare la vostra attenzione su *Sinking Island*.** Il gioco è stato sviluppato dalla promettente White Birds Productions, la casa fondata nel 2003 da Benoît Sokal – l'estroso autore dell'ispettore Canardo e famoso in campo videoludico per *Amerzone* e i due *Syberia*.

La trama è un classico. Si vestiranno i panni di un detective coinvolto, proprio malgrado, in una fosca storia di omicidi. Tutto ha inizio con la morte di Walter Jones, un eccentrico milionario che ha costruito un hotel per VIP su una paradisiaca isoletta. La struttura di *Sinking Island* è intrigante: nonostante l'esplorazione degli scenari e il dialogo con i personaggi rappresentino una componente importante nelle dinamiche di gioco, il vero fulcro attorno a cui ruota l'intera vicenda, almeno nella modalità "Against the Clock" (la più interessante a nostro avviso), consiste nello scorrere del tempo. L'isola, infatti, sta affondando a causa di una tempesta e con il passare dei minuti l'oceano ricoprirà per sempre alcuni importanti indizi, indispensabili per risolvere caso. Ciò significa che bisogna essere molto veloci per venire a capo del mistero, pena il Game Over.



■ Le ambientazioni, secondo lo stile di Benoît Sokal, sono curate e ricche di dettagli.

**VERDETTO** € € € € €

Un'avventura che, con il passare dei minuti, prende un ritmo martellante, almeno nella modalità "Against the clock".

■ **Casa:** Capcom ■ **Sviluppatore:** Capcom ■ **Lingua:** Italiano ■ **Prezzo:** € 19,99 ■ **Provato su:** Ago 07, 8½

## LOST PLANET EXTREME CONDITION

**BELLO da giocare, ma soprattutto da guardare, *Lost Planet Extreme Condition* è uno sparatutto in terza persona che vi porterà in un mondo ghiacciato pieno di mostruosi insettoni giganti, gli Akrid, da abbattere a colpi di mitragliatore.**

Si vestiranno i panni di Wayne, un pirata delle nevi in missione sul pianeta E.D.N. III. Per sopravvivere alle temperature siderali di questo mondo, il protagonista dovrà continuamente alimentare la propria tuta di sopravvivenza con energia termica, reperibile sotto forma di gocce luminose sui cadaveri dei nemici uccisi o assimilabile da speciali stazioni che devono essere attivate sul momento. A rendere le cose un po' più semplici ci pensano il comodo rampino, che consente di arrampicarsi un po' ovunque, e la possibilità di utilizzare dei mech super-armati. Ce ne sono di diversi tipi, da quelli più corazzati (ma lenti) a quelli veloci (ma meno armati).

L'elemento meglio riuscito di *Lost Planet Extreme Condition* è però rappresentato dal comparto grafico. Le animazioni del protagonista e degli Akrid sono perfette e anche le ambientazioni risultano ampie e dettagliate.



■ Gli Akrid sono veloci, potenti e assetati di sangue; per ucciderli bisognerà mirare ai loro punti luminosi.

**VERDETTO** € € € € €

In *Lost Planet* gli appassionati di sparatutto in terza persona troveranno azione, livelli ben fatti e una grande atmosfera. Da provare!

### ANCORA BUDGET

**Di seguito trovate elencati i giochi più interessanti che potrete acquistare nei negozi a un prezzo conveniente. Oltre a quelli già sugli scaffali, vedrete (quando possibile) una panoramica delle prossime uscite, per quanto riguarda le linee budget delle principali case distributrici.**

#### UBISOFT

| | |
|---|---|
| Age Of Empires Collector | € 9,99 |
| Age Of Mythology Gold | € 9,99 |
| Combat Flight Simulator 3 | € 9,99 |
| CSI 3: 3 Dimensions Of Murder | € 9,99 |
| CSI 4: Hard Evidence | € 9,99 |
| Devil May Cry Special Edition | € 9,99 |
| Driver Parallel Lines | € 9,99 |
| Far Cry | € 9,99 |
| Ghost Recon Advanced Warfighter 2 | € 9,99 |
| Ghost Recon Advanced Warfighter | € 9,99 |
| Lost | € 9,99 |
| Prince of Persia Trilogy | € 9,99 |
| Rainbow Six Vegas | € 9,99 |
| Resident Evil 4 | € 9,99 |
| Settlers 6 Gold | € 9,99 |
| Silent Hunter 4 | € 9,99 |
| Splinter Cell Double Agent | € 9,99 |
| Splinter Cell Trilogy | € 9,99 |
| Surf'S Up: I Re Delle Onde | € 9,99 |
| TMNT | € 9,99 |
| Zoo Tycon Complete Edition | € 9,99 |

### LEGENDA VOTI

**1 Euro** - Davvero mediocre
**2 Euro** - Appena sufficiente
**3 Euro** - Solo per gli appassionati del genere
**4 Euro** - Un ottimo prodotto, che vale la pena acquistare
**5 Euro** - Compratelo prima che si esaurisca!

# GIOCHI PER IL MIO COMPUTER
# PARAMETRI

I parametri di Giochi per il Mio Computer segnalano i cinque migliori titoli per ogni genere. Se trascorrete le serate esplorando e combattendo attorno a Washington DC, date un'occhiata alla voce "Giochi di ruolo"! A fianco del genere, abbiamo poi indicato i titoli che hanno fatto storia: prodotti a volte molto vecchi (potrebbero non essere nemmeno compatibili con l'ultima versione di Windows), ma che occupano un posto nel cuore di ogni appassionato di lunga data, e che potrebbero risultare interessanti per ogni neo giocatore!

## I PIU' GIOCATI DALLA REDAZIONE

**Ogni tanto, a GMC riusciamo anche a giocare... Ecco i titoli che questo mese hanno appassionato in modo particolare la redazione!**



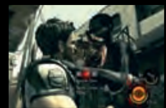
**Fallout 3**
**BANNED.Neon**
"Sotto con le espansioni!"



**Batman: Arkham Asylum**
**GMC.Homer**
"Ormai è troppo tardi!"



**Championship Manager 2010**
**GMC.Pettinato**
"Arriva, arriva!"



**Resident Evil 5**
**GMC.Pape**
"Tengo banco!"



**Batman: Arkham Asylum**
**GMC.Dario**
"Fatelo passare!"

## SPARATUTTO IN PRIMA PERSONA

**LE PIETRE MILIARI: Wolfenstein 3D, Doom, Quake, Duke Nukem 3D, Half-Life, Far Cry, Doom 3**

**1) CRYSIS**
Casa: EA Distributore: Leader
Prova: Dic 07 Voto: 9
**Trucchi:** Feb 08/Ott 08
**Demo:** Nat 07

Lo sparatutto che si è avvicinato di più a un 10 di GMC. A patto di avere un PC sufficientemente potente, è l'FPS da avere.



**2) BIOSHOCK** Ott 07 VOTO 9
Casa: 2K Games Distributore: Take 2
**Trucchi:** Nov 07 **Demo:** Nov 07
Un capolavoro che vi porterà in fondo al mare, tra plasmidi, armi e inquietanti misteri!

**3) HALF-LIFE 2 ORANGE BOX** Nov 07 VOTO 9
Casa: Valve/EA Distributore: Halifax
**Trucchi:** Nat 07 **Demo:** DVD Feb 05
Un pacchetto da non lasciarsi sfuggire: *HL 2*, gli *Episodi 1* e *2*, *Portal* e *Team Fortress 2*.

**4) CALL OF DUTY 4** Dic 07 VOTO 9
Casa: Activision Distributore: Activision IT
**Trucchi:** Gen 08 **Demo:** Dic 07
Infinity Ward continua ad affascinare con la sua magia. In questo capitolo, lo scenario si sposta ai giorni nostri.

**5) F.E.A.R. 2: PROJECT ORIGIN** Feb 09 VOTO 9
Casa: Warner Distributore: Ubisoft
**Trucchi:** Nessuno **Demo:** nessuno
Il ritorno della paura e della piccola e diabolica Alma non poteva essere più trionfale.

## SIMULATORI DI CALCIO

**LE PIETRE MILIARI: Kick Off, Sensible Soccer, FIFA Road to World Cup**

**1) PRO EVOLUTION SOCCER 2009**
Casa: Konami Distributore: Halifax
Prova: Dic 08 Voto: 9
**Trucchi:** Nessuno
**Demo:** Dic 08

È sempre la migliore simulazione di calcio su PC, con la Champions, la modalità Miti e un ritmo di gioco più riflessivo che in passato!



**2) FIFA 09** Nov 08 VOTO 7
Casa: EA Distributore: Cidiverte/Leader
**Trucchi:** Nessuno **Demo:** Nov 08
Le promesse novità dell'edizione *09* non sono tutte riuscite e la grafica è solo sufficiente.

**3) UEFA CHAMPIONS L. 2004-2005** Feb 05 VOTO 7
Casa: EA Distributore: Leader
**Trucchi:** Nessuno **Demo:** Mar 05
La Champions League di EA aggiorna certe meccaniche di gioco di *FIFA 2005*.

**4) VIVA FOOTBALL** Mag 99 VOTO 9
Casa: Virgin Distributore: Cidiverte
**Trucchi:** Nessuno **Demo:** Mar 09
1000 squadre di ogni epoca per uno dei giochi di calcio più versatili di sempre.

**5) ACTUA SOCCER 3** Feb 99 VOTO 8
Casa: Gremlin Distributore: Leader
**Trucchi:** Giu 99 **Demo:** Feb 99
Graficamente molto valido, in fase di gioco risulta realistico ma un po' difficile da controllare.

## GIOCHI D'AZIONE STRATEGICI

**LE PIETRE MILIARI: MechWarrior 2, Space Hulk, Battlezone 2**

**1) ARMA: ARMED ASSAULT**
Casa: 505 Games Distributore: Halifax
Prova: Feb 07 Voto: 8
**Trucchi:** Set 07
**Demo:** DVD Feb 07

Realismo, atmosfera e la possibilità di pilotare mezzi e velivoli, oltre a un editor che farà la gioia degli appassionati tra i Modder.



**2) GHOST RECON ADV. WARFIGHTER 2** Ago 07 9
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
**Trucchi:** Nessuno **Demo:** DVD Ago 07/Set 07
La I.A. dei compagni di squadra è migliorata e la varietà vi terrà incollati fino all'ultima cartuccia.

**3) RAINBOW SIX 3: RAVEN SHIELD** Apr 03 VOTO 8
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
**Trucchi:** Giu 05 **Gioco completo:** Mag 05
Più giocabile che in passato e "spinto" dall'ultima versione del motore grafico di Unreal. Provatelo!

**4) BIA HELL'S HIGHWAY** Nov 08 VOTO 8
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
**Trucchi:** Nessuno **Demo:** Nessuno
Il terzo episodio della serie *Brothers in Arms* è tra i migliori sparatutto tattici sulla piazza.

**5) RAINBOW SIX VEGAS 2** Mag 08 VOTO 8 ½
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
**Trucchi:** Nessuno **Demo:** Nessuno
Ritmo eccellente e ottima struttura dei livelli: la squadra Rainbow va ancora a segno.

## SIMULATORI DI GUIDA

**LE PIETRE MILIARI: Revs, Grand Prix 1 & 2, TOCA 2, GP Legends, Stunt Car Racer, Superbike 2001**

**1) GTR 2**
Casa: Atari Distributore: Atari
Prova: Set 06 Voto: 9
**Trucchi:** Nessuno
**Demo:** Set 06

Il secondo capitolo della serie dei Simbin mantiene tutte le promesse e concede anche qualche regalo. È LA simulazione di guida.



**2) RFACTOR** Set 07 VOTO 9
Casa: ISI Distributore: ISI/Koch Media
**Trucchi:** Nessuno **Demo:** Nessuno
Perfetto per le sfide online ed eccezionalmente versatile grazie ai Mod. Un punto di riferimento!

**3) GT LEGENDS** Nov 05 VOTO 8 ½
Casa: Atari Distributore: Atari
**Trucchi:** Nessuno **Demo:** Nessuno
Le emozioni degli anni ruggenti del GT rivivono sui computer più moderni.

**4) IRACING** Set 08 VOTO 8 ½
Casa: iRacing.com Distributore: Internet
**Trucchi:** Nessuno **Demo:** Nessuno
Che amiate le corse su ovali o su strada, questa simulazione online saprà soddisfarvi a pieno.

**5) COLIN MCRAE: DIRT** Giu 07 VOTO 9
Casa: Codemasters Distributore: DDE
**Trucchi:** Dic 08 **Demo:** DVD Ago 07
Una piccola rivoluzione per una delle serie più apprezzate dagli appassionati di quattro ruote virtuali.

## STRATEGIA IN TEMPO REALE

**LE PIETRE MILIARI: Dune 2, Warcraft 2, Starcraft, Command & Conquer**

**1) EMPIRE TOTAL WAR**
Casa: Sega Distributore: Halifax
Prova: Mar 09 Voto: 9
**Trucchi:** Nessuno
**Demo:** Nessuno

Spettacolare! Sfidate le potenze del XVIII secolo e forgiate il vostro impero, combattendo per terra e per mare.



**2) COMPANY OF HEROES** Ott 06 VOTO 9
Casa: THQ Distributore: Halifax
**Trucchi:** Dic 06/Gen 09 **Demo:** DVD Ott 06/Feb 08
Il meglio degli RTS moderni con la spettacolarità di film come "Salvate il Soldato Ryan". Consigliatissimo!

**3) SUPREME COMMANDER** Mar 07 VOTO 9
Casa: THQ Distributore: Halifax
**Trucchi:** Mag 07 **Demo:** DVD Apr 07
L'RTS che sposa a pieno le potenzialità dell'hardware più moderno. Un conflitto realmente totale!

**4) WORLD IN CONFLICT** Nov 07 VOTO 9
Casa: Vivendi Distributore: Sierra
**Trucchi:** Nessuno **Demo:** DVD Nov 07
Uno degli RTS più riusciti degli ultimi anni, con un'ottima grafica e una giocabilità sublime.

**5) DAWN OF WAR II** Feb 09 VOTO 9
Casa: THQ Distributore: THQ
**Trucchi:** Nessuno **Demo:** Nessuno
L'atmosfera di "Warhammer 40.000" è stata ricreata alla perfezione, e la campagna single player è esaltante.

## STRATEGIA A TURNI

**LE PIETRE MILIARI: Fantasy General, Age of Rifles, Master of Magic, X-COM, Steel Panthers**

**1) CIVILIZATION IV**
Casa: 2K Games Distributore: Take Two
Prova: Nov 05 Voto: 9
**Trucchi:** Mar 06
**Demo:** DVD Nat 05/Ott 07

Uno degli strategici a turni più belli di sempre ha compiuto un salto qualitativo immenso. Giocabile, complesso e aperto ai Mod.



**2) EUROPA UNIVERSALIS ROME** Giu 08 VOTO 8
Casa: Paradox Distributore: Blue Label
**Trucchi:** Nessuno **Demo:** Giu 08
Imperdibile per chi vuole rivivere le vicende che portarono Roma a dominare il Mediterraneo.

**3) AOW SHADOW MAGIC** Ago 03 VOTO 8
Casa: Take 2 Distributore: Take Two Italia
**Trucchi:** Mar 05 **Gioco completo:** BUD Dic 04
Se cerchiamo il sapore dei grandi wargame classici a turni e siamo appassionati di fantasy, ecco il migliore!

**4) GALACTIC CIVILIZATIONS 2** Apr 06 VOTO 8½
Casa: Paradox Ent. Distributore: Koch Media
**Trucchi:** Lug 06 **Demo:** DVD Mag 06/Giu 07
Ottima I.A., vasto numero di opzioni e un'interfaccia perfetta per conquistare e gestire un impero galattico.

**5) HEROES OF M&M V** Giu 06 VOTO 8
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
**Gioco completo:** Ott 07 **Trucchi:** Ago 06/Nov 07
Lo sviluppo della serie passa ai russi di Nival, che ci regalano un ottimo proseguimento della saga.

## GESTIONALI

**LE PIETRE MILIARI:** SimCity 2, la serie di Caesar, la saga di Populous

**1) THE SIMS 3**
Casa: EA Distributore: EA; Leader; Cidiverte
Prova: Lug 09 **Voto: 9**
■ **Trucchi:** Set 09
■ **Demo:** Nessuno

Il videogioco più venduto al mondo si rinnova, arrivando a simulare la vita sociale di un'intera cittadina.



**2) SIMCITY 4** Feb 03 VOTO 8
Casa: Electronic Arts Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Giu 03 ■ **Guida:** Ago 03
La più recente incarnazione del simulatore cittadino che ha fatto storia, con tanto di Sim di quartiere.

**3) THE MOVIES** Dic 05 VOTO 9
Casa: Activision Distributore: Activision IT
■ **Trucchi:** Gen 06 ■ **Demo:** Mar 06
Il meglio (e il peggio) del mondo del cinema, con la possibilità di girare il proprio capolavoro.

**4) FOOTBALL MANAGER 2009** Nat 08 VOTO 8½
Casa: Sega Distributore: Halifax
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nat 08
Anche quest'anno, SI Games si riconferma al vertice della classifica dei gestionali calcistici.

**5) CAESAR IV** Dic 06 VOTO 8
Casa: Vivendi Distributore: Vivendi
■ **Trucchi:** Nat 06 ■ **Demo:** DVD Nov 06
Sfide urbanistiche e strategie a volontà attendono gli aspiranti governatori nell'antica Roma.

## AVVENTURE

**LE PIETRE MILIARI:** Zork, The Pawn, Zak McKracken, Sam & Max, Monkey Island, Gabriel Knight

**1) THE LONGEST JOURNEY**
Casa: FunCom Distributore: Ubisoft
Prova: Nat 00 **Voto: 8**
■ **Soluzioni:** Feb 01/Mar 01
■ **Gioco completo:** Mar 04

Un'avventura classica e appassionante, in bilico tra due universi paralleli. Consigliata a tutti, sia agli appassionati, sia ai "novizi".



**2) CULPA INNATA** Gen 08 VOTO 8½
Casa: Momentum Distributore: Imp. parallela
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
Enigmi ben calibrati e tematiche capaci di far riflettere per una bella avventura nel futuro.

**3) THE MOMENT OF SILENCE** Gen 05 VOTO 8½
Casa: Digital Jester Distributore: E2 Newave
■ **Soluzione:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
Un bellissimo thriller cyberpunk, con tematiche intriganti e un'ottima trama.

**4) SYBERIA II** Apr 04 VOTO 8
Casa: Microids Distributore: Blue Label
■ **Soluzione:** Mag 04/Giu 04 ■ **Gioco completo:** Giu 05
Il ritorno di Kate Walker, tra treni, automi, mammut e misteri delle lande ghiacciate.

**5) JACK KEANE** Giu 08 VOTO 8
Casa: FX Interactive Distributore: FX Interactive
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Apr 08
Protagonisti simpatici ed enigmi con più soluzioni: le avventure vecchio stile tornano in gran spolvero.

## AZIONE/AVVENTURA

**LE PIETRE MILIARI:** Tomb Raider, Prince of Persia, Gods, Mafia, Outcast, Max Payne

**1) PRINCE OF PERSIA**
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
Prova: Nat 08 **Voto: 9**
■ **Trucchi:** Nessuno
■ **Demo:** Nessuno

Ancora combattimenti, acrobazie e tanta atmosfera. Questa volta, però, il Principe ricomincia daccapo, con una nuova trilogia.



**2) DEAD SPACE** Dic 08 VOTO 8½
Casa: EA Distributore: Leader; Cidiverte
■ **Trucchi:** Gen 09 ■ **Demo:** Nessuno
Azione e paura, per restare incollati al monitor fino all'ultimo secondo di gioco. Da provare... di notte!

**3) RESIDENT EVIL 5** Ott 09 VOTO 8½
Casa: Capcom Distributore: Halifax
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
Uno dei migliori survival horror degli ultimi anni. Il consiglio è di affrontarlo con un amico.

**4) SPLINTER CELL: DOUBLE AGENT** Dic 06 VOTO 8½
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** DVD Nat 06/Gen 07
Sam Fisher riesce nella missione di mantenere l'equilibrio tra tradizione e innovazione del gameplay.

**5) PROTOTYPE** Lug 09 VOTO 8½
Casa: Activision Blizzard Distributore: Activision Blizzard
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
Combattimenti, potenziamenti ed esplorazione combinati in un grande gioco d'azione.

## MMORPG

**LE PIETRE MILIARI:** Ultima Online, EverQuest, Asheron's Call

**1) WORLD OF WARCRAFT**
Casa: Blizzard Distributore: Sierra/Vivendi
Prova: Mar 05 **Voto: 9**
■ **Trucchi:** Nessuno
■ **Demo:** Nessuno

Il MMORPG più giocato del momento: Blizzard è riuscita a creare un mondo online persistente e divertente come nessun altro.



**2) GUILD WARS** Lug 05 VOTO 8
Casa: NCsoft Distributore: Halifax
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
L'esperimento di Lord British ha avuto successo: un MMORPG molto piacevole e senza quota mensile.

**3) AGE OF CONAN** Ago 08 VOTO 9
Casa: Eidos Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
Grafica notevole e un sistema di combattimento innovativo, nel mondo immaginato da Robert E. Howard.

**4) IL SIGNORE DEGLI ANELLI ONLINE** Giu 07 VOTO 8½
Casa: Codemasters Distributore: DDE
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
La Terra di Mezzo fa da sfondo per un sistema di gioco già collaudato dalla concorrenza, ma sempre spettacolare.

**5) WARHAMMER ONLINE** Dic 08 VOTO 8
Casa: EA Distributore: EA/GOA
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
Il fantasy gotico di "Warhammer", nella sua incarnazione online, appaga e diverte.

## GIOCHI DI RUOLO

**LE PIETRE MILIARI:** La saga di Ultima, Dungeon Master, Baldur's Gate, Morrowind, Planescape: Torment

**1) FALLOUT 3**
Casa: Bethesda Distributore: Atari
Prova: Nov 08 **Voto: 9**
■ **Sol su PDF:** Gen 09, **Trucchi:** Apr 09
■ **Demo:** Nessuno

Un gioco di ruolo con centinaia di locazioni da esplorare, decine e decine di quest da risolvere in modi diversi, e una trama atomica.



**2) THE WITCHER** Dic 07 VOTO 9
Casa: Atari Distributore: Atari
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
Un'opera che vi terrà incollati al monitor per molto tempo, proponendovi uno dei migliori GdR.

**3) THE ELDER SCROLLS IV: OBLIVION** Apr 06 VOTO 9
Casa: 2K Games Distributore: Take 2
■ **Guida (CD/DVD):** Giu - Lug 06 ■ **Demo:** Nessuno
Libertà assoluta di vivere nel mondo di Tamriel ed esplorarlo senza limiti.

**4) NEVERWINTER NIGHTS 2** Nov 06 VOTO 9
Casa: Atari Distributore: Atari
■ **Trucchi:** Gen 07/Dic 08 ■ **Demo:** Nessuno
I miglioramenti rispetto al primo capitolo coprono ogni aspetto del più versatile GdR ispirato a "D&D".

**5) MASS EFFECT** Ago 08 VOTO 9
Casa: EA Distributore: Leader e DDE
■ **Trucchi:** Set 08 ■ **Demo:** Nessuno
Atmosfera, grafica, narrazione e sistema di combattimento sono a livelli d'eccellenza. Da provare!

## GIOCHI SPORTIVI

**LE PIETRE MILIARI:** Links, Front Page Sports Football '96, Leaderboard, Advantage Tennis

**1) MADDEN NFL 2005**
Casa: EA Distributore: Leader
Prova: Dic 04 **Voto: 8**
■ **Trucchi:** Nessuno
■ **Demo:** Nessuno

Il miglior football americano su PC, anche se datato 2005. La grafica è convincente e l'Intelligenza Artificiale offre molte sfide.



**2) NHL 06** Ott 05 VOTO 8
Casa: EA Sports Distributore: DDE
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** DVD Nov 05
Lo sport sul ghiaccio firmato EA Sports in una delle migliori incarnazioni degli ultimi anni.

**3) NBA LIVE 06** Nov 05 VOTO 7½
Casa: EA Sports Distributore: DDE
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
Buone l'idea del Freestyle Superstars e l'evoluzione della modalità Dynasty, ma rimane qualche problema...

**4) TOP SPIN 2** Nat 06 VOTO 7½
Casa: Aspyr Distributore: Blue Label
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
La migliore espressione del tennis per PC, con una buona varietà di colpi e un single player appagante.

**5) TONY HAWK'S AM. WASTELAND** Gen 06 VOTO 8
Casa: Aspyr Distributore: Blue Label Ent.
■ **Trucchi:** Lug 06 ■ **Demo:** Nessuno
Divertimento e giocabilità sono sempre ad alti livelli, anche se la grafica inizia a mostrare qualche ruga.

# GLI ALTRI GIOCHI...

## SPARATUTTO ONLINE

**1) LEFT 4 DEAD** Gen 09 VOTO 9
Casa: EA/Valve Distributore: Steam; Cidiverte
■ **Trucchi:** Mar 09 ■ **Demo:** Nessuno

**2) UNREAL TOURNAMENT 3** Gen 08 VOTO 9
Casa: Midway Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Mag 08/Giu 09 ■ **Demo:** Nat 07

**3) ENEMY TERRITORY: QUAKE WARS** Nov 07 VOTO 9
Casa: Activision Distributore: Activision It.
■ **Trucchi:** Apr 08 ■ **Demo:** DVD Nov 07/Mar 08

## SIMULATORI DI VOLO

**1) FLIGHT SIMULATOR X** Nat 06 VOTO 8½
Casa: Microsoft Distributore: Microsoft
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** DVD Dic 06

**2) FALCON 4.0 ALLIED FORCE** Ott 05 VOTO 8½
Casa: Graphsim Ent. Distributore: Imp Parallela
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno

**3) IL2 STURMOVIK 1946** Gen 07 VOTO 8
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno

## PICCHIADURO

**1) STREET FIGHTER IV** Lug 09 VOTO 9
Casa: Capcom Distributore: Halifax
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno

**2) DEVIL MAY CRY 4** Set 08 VOTO 8½
Casa: Capcom Distributore: Halifax
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Ago 08

**3) MORTAL KOMBAT 4** Dic 98 VOTO 8
Casa: GT Interactive Distributore: Halifax
■ **Trucchi:** Feb 99 ■ **Demo:** Nessuno

## PIATTAFORME

**1) PSYCHONAUTS** Gen 06 VOTO 8½
Casa: Majesco Distributore: Halifax
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Ago 05

**2) RAYMAN 3 HOODLUM HAVOC** Apr 03 VOTO 8
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Apr 03

**3) EVIL TWIN** Ott 01 VOTO 7
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
■ **Trucchi:** Lug 02 ■ **Demo:** Nessuno

## PUZZLE

**1) TETRIS** VOTO 9
Casa: Spectrum Holobyte Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno

**2) PUZZLE QUEST GALACTRIX** Mag 09 VOTO 8
Casa: D3 Distributore: Halifax
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno

**3) BRAID** Giu 09 VOTO 9
Casa: Number None Distributore: Steam
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno

## FUORI DAGLI SCHEMI

**1) GTA IV** Nat 08 VOTO 9
Casa: Rockstar Distributore: Take 2 Italia
■ **Trucchi:** Mar 09 ■ **Demo:** Nessuno

**2) SID MEIER'S PIRATES!** Gen 05 VOTO 8½
Casa: Atari Distributore: Atari
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno

**3) GEOMETRY WARS** Set 07 VOTO 9
Casa: Bizarre Creations Distributore: Steam
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno

## I PARAMETRI SECONDO I NOSTRI LETTORI

■ **Leonida_anto**
**I migliori**
1. Crysis
2. Call of Duty 4: Modern Warfare
3. Empire: Total War
4. Assassin's Creed
5. Fallout 3

■ **razor899**
**I più attesi**
1. Gran Turismo 5
2. Mafia II
3. Need For Speed SHIFT
4. The Saboteur
5. Max Payne 3

■ **Ozzy_95**
**I migliori della mia vita**
1. Knights of the Old Republic
2. Doom 3
3. Mafia
4. GTA: Vice City

■ **Trunks_20**
**I più attesi**
1. Mafia II
2. Assassin's Creed 2
3. Call of Duty: Modern Warfare 2



## CONTATTI

**Ecco i numeri di telefono dei principali distributori italiani di videogiochi.**

**ACTIVISION/BLIZZARD**
0331/452970
**BLUE LABEL ENT.**
02/45408713
**BRYO**
199443817
**EMC ENTERTAINMENT**
071/2916445
**CIDIVERTE**
199106266
**HALIFAX**
02/413031
**KOCH MEDIA**
02/934669
**LEADER**
0332/874111
**MICROFORUM**
06/33251274
**MICROSOFT**
02/703921
**NAMCO BANDAI**
02/937671
**NEWAVE ITALIA**
055/72504
**TAKE TWO ITALIA**
0331/716000
**UBISOFT**
02/4886711

# La tua libreria online

## Per scoprire tutto il mondo del...

### WEB 2.0 MARKETING PUBBLICITÀ

NOVITÀ!

€ 9,90




Una guida rivolta a tutti gli appassionati di comunicazione e marketing, ideale per chi voglia comprendere i limiti, ma soprattutto le possibilità di Internet e delle nuove tecnologie digitali come efficace strumento di comunicazione e di pubblicità. Web 2.0 Marketing pubblicità vi insegnerà le 10 regole efficaci e di successo per realizzare progetti di comunicazione vincenti.

### WINDOWS VISTA IL REGISTRO DI SISTEMA

Per capire come funziona il Registro di sistema e scoprire come modificarlo, per un PC adatto a tutte le esigenze.

€ 8,50




### RECUPERA E SALVA I FILE PERSI O CANCELLATI

Questa guida aiuta a capire quando è possibile agire da soli e quando rivolgersi all'assistenza.

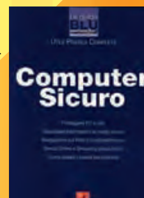
€ 8,50




### COMPUTER SICURO

Scoprite come proteggere il vostro PC da Spam, Dialer, Virus, Trojan, Worm, Phishing, proteggendo i vostri dati e le attività in Rete.

€ 12,90




### WINDOW VISTA IMPOSTAZIONI TRUCCHI E SEGRETI

Indispensabile per districarsi tra configurazioni, finestre e funzionalità di Vista.

€ 8,50




### WINDOWS VISTA GUIDA BLU

Per chi vuole imparare a usare Windows Vista senza fatica, sfruttando al massimo tutte le sue potenzialità.

€ 12,90




### IPOD + ITUNES

Tutti i modelli di iPod: come usarli al meglio, come risolvere i problemi più comuni e come sfruttare le potenzialità di iTunes.

€ 9,90




### IL FOTORITOCCO

NOVITÀ!

€ 12,00




La fotografia digitale non è più semplice di quella tradizionale ma ci dà sempre una seconda possibilità. Se uno scatto meraviglioso viene rovinato da un dettaglio fuori posto, possiamo rimediare con un po' di fotoritocco. Con le nostre guide passo passo e i consigli dei più grandi fotografi, è facile trasformare ogni fotografia in un ritratto mozzafiato.

### BLOG E PODCAST

Il Blogging spiegato in tutti i suoi aspetti, dalla creazione del sito fino agli aspetti economici e professionali.

€ 9,90




### JAVASCRIPT - CREARE PAGINE WEB INTERATTIVE

La guida fondamentale per chi vuole migliorare il proprio sito, rendendolo dinamico e interattivo.

€ 12,90




### CUBASE 4 - MUSICA DIGITALE

Il programma più diffuso per creare musica su PC è Cubase. Per usarlo basta quest'ottima guida.

€ 12,90




### REASON GUIDA COMPLETA

Questa guida vi aiuterà a capire e a usare al meglio il software musicale Reason di Propellerhead.

€ 9,90




### AUDIO DIGITALE - DAL CAMPIONAMENTO AL MIXING

Registrare in digitale! Nel CD, il software per trasformare il PC in un mixer digitale.

€ 12,00




### CREA LA TUA MUSICA CON FL STUDIO 6

Il manuale illustra la nuova versione di Fruity Loops con gli strumenti per comporre un brano musicale.

€ 12,00



www.spreastore.it

# DIGITALE

### WEB 2.0 AJAX
€ 12,90




Grazie a questa guida sarete subito in grado di sviluppare da zero e adattare un'applicazione, anche complessa, per il Web 2.0 e di comprenderne a fondo i meccanismi. Il libro spiega come sviluppare interfacce utente ottimizzate nei tempi di reazione e analizza l'utilizzo della tecnologia Ajax, con particolare attenzione alle diverse tecniche e ai Design Pattern per le comunicazioni client-server.

**Acquistando tre o più titoli le spese postali sono GRATUITE!**




### CREARE UN SITO WEB IN POCHI MINUTI
Costruite il vostro sito Internet imparando i linguaggi base del web editing, senza trascurare nozioni di progettazione e analisi. Approfondimenti sono dedicati all'impaginazione, ai CSS e alla programmazione pratica in Javascript.
€ 9,90

## OFFERTA VALIDA SOLO ONLINE!

**SE ACQUISTI 2 DVD IL TERZO È IN REGALO!**

SE PREFERISCI REGALARTI UN MONDO DI EMOZIONI, ACQUISTA LA SERIE COMPLETA:

**30 DVD a €89,00**
comprese le spese postali!




## Scegli le *pubblicazioni* che vuoi ordinare

*Indica il quantitativo delle pubblicazioni che vuoi ricevere*

| | | |
|---|---|---|
| | L'HARDWARE DEI PC - AGGIORNARE, RIPARARE, ELABORARE IL COMPUTER | € 8,50 |
| | WEB 2.0 MARKETING PUBBLICITÀ | € 9,90 |
| | RECUPERA E SALVA I FILE PERSI O CANCELLATI | € 8,50 |
| | HDTV - TV AD ALTA DEFINIZIONE | € 8,90 |
| | HOME THEATER - PORTA IL CINEMA A CASA TUA | € 8,90 |
| | AUDIO DIGITALE - DAL CAMPIONAMENTO AL MIXING | € 12,00 |
| | CREA LA TUA MUSICA CON FL STUDIO 6 | € 12,00 |
| | CUBASE 4 - MUSICA DIGITALE | € 12,90 |
| | FARE MUSICA CON CUBASE SX | € 9,90 |
| | iPOD + iTUNES | € 9,90 |
| | MUSICA CON IL PC | € 9,90 |
| | MUSICA DIGITALE - IPOD E MP3 | € 8,90 |
| | REASON GUIDA COMPLETA | € 9,90 |
| | JAVASCRIPT - CREARE PAGINE WEB INTERATTIVE | € 12,90 |
| | COMPUTER SICURO | € 12,90 |
| | DIVX E XVID SENZA SEGRETI | € 8,90 |
| | IL FOTORITOCCO | € 12,00 |
| | BLOG E PODCAST | € 9,90 |
| | CREARE UN SITO WEB IN POCHI MINUTI | € 9,90 |
| | GOOGLE - UN MONDO DA SCOPRIRE | € 9,90 |
| | WEB 2.0 AJAX | € 12,90 |
| | WINDOWS VISTA- IL REGISTRO DI SISTEMA | € 8,50 |
| | WINDOW VISTA - IMPOSTAZIONI TRUCCHI E SEGRETI | € 8,50 |
| | WINDOWS VISTA - GUIDA BLU | € 12,90 |
| | ← Totale quantità / Totale Ordine | |

**SCELGO IL SEGUENTE METODO DI SPEDIZIONE:**
Indica con una ✗ la forma di spedizione desiderata

| | | |
|---|---|---|
| | Spedizione tramite posta tradizionale al costo aggiuntivo di | € 2,90 |
| | Spedizione tramite Corriere Espresso al costo aggiuntivo di | € 7,00 |

TOTALE COMPLESSIVO €

### SE VUOI ORDINARE VIA POSTA O VIA FAX, COMPILA QUESTO COUPON

Ritaglia o fotocopia il coupon, invialo in busta chiusa a: Sprea Editori S.p.A. Socio Unico Medi & Son S.r.l. Via Torino, 51 20063 Cernusco s/n (MI), insieme a una copia della ricevuta di versamento o a un assegno. Oppure via fax al numero 02.700537672. Per ordinare in tempo reale i manuali collegati al nostro sito **www.spreastore.it.** Per ulteriori informazioni puoi scrivere a **store@sprea.it**

NOME
COGNOME
VIA
N° C.A.P. PROV.
CITTÀ
TEL.
E-MAIL

**SCELGO IL SEGUENTE METODO DI PAGAMENTO E ALLEGO:**
Indica con una ✗ la forma di pagamento desiderata

- ☐ **Ricevuta di versamento su CCP 91540716 intestato a Sprea Editori S.P.A. Via Torino 51 - 20063 Cernusco Sul Naviglio MI**
- ☐ **Assegno bancario intestato a: Sprea Editori S.P.A.**
- ☐ **Carta di Credito**

N.
*(Per favore riportare il numero della Carta indicandone tutte le cifre)*

Scad. CVV
*(Codice di tre cifre che appare sul retro della carta di credito)*

*Nome e Cognome del Titolare*

Data________ Firma del titolare________




GIOCHI PER IL MIO COMPUTER- N°161



Le News e gli eventi del fenomeno Netgaming, i migliori Mod da scaricare, le guide alla realizzazione di mappe e livelli, i giochi analizzati in multiplayer e una finestra sui mondi virtuali. Tutto questo vi attende nel Next Level del divertimento, a cura di Raffaello Rusconi!

# next LEVEL



### TUTTO PRONTO PER LE FINALI WCG ITALIANE

Terminato il lungo tour che ha portato lo staff di Progaming in giro per l'Italia (da Milano a Napoli), è tutto ormai pronto per la finale nazionale dei World Cyber Games, le "Olimpiadi dei Videogiochi" che, anche quest'anno, si svolgerà nella Capitale, in occasione di Romics, la fiera del fumetto, dell'animazione, del cinema e dei giochi in scena, come ogni anno, dall'8 all'11 ottobre presso la Nuova Fiera di Roma. Ricordiamo che le specialità di gara scelte cui l'Italia partecipa quest'anno sono solo cinque e, precisamente: *StarCraft: Brood War* (1 giocatore), *Guitar Hero World Tour* (per Xbox360, 1 giocatore), *FIFA 09* (1 giocatore), *TrackMania Nations Forever* (1 giocatore) e *Asphalt 4* (per telefonino, un solo giocatore). Solo cinque, perciò, saranno i fortunati chiamati a difendere i colori azzurri in Cina, a Chengdu, l'11 e 15 novembre. Sul prossimo numero vi riveleremo il nome dei vincitori, con la formazione completa della nostra nuova Nazionale Italiana di Videogiochi.

sito di riferimento:
www.wcg-italy.com

GAMESCOM 2009

# TRIONFA LA GERMANIA

*Nel centro fieristico di Colonia, si sono svolte le finali 2009 delle ESL Major Series e della Coppa Europea per Nazioni.*

**È calato definitivamente il sipario sulle due massime competizioni continentali organizzate da Electronic Sports League: l'Europeo per Nazioni e le EMS, considerate tradizionalmente la "UEFA" del gaming europeo.**

L'ennesima assenza dell'Italia alle finali di entrambi i tornei, già ampiamente preannunciata sul numero scorso (ricordiamo che l'unica rappresentativa azzurra a raggiungere un podio è stata quella di *CounterStrike: Source*, classificatasi terza), ha certamente ridotto l'interesse verso queste competizioni da parte degli appassionati italiani di sport elettronici, e ciò a dispetto delle belle ed emozionanti gare viste in quest'edizione, dominata in maniera eclatante dalle rappresentative di casa alemanna.




La nazionale svedese di *CounterStrike 1.6*, per il secondo anno consecutivo sul tetto d'Europa!

## ELECTRONIC SPORTS LEAGUE MAJOR SERIES

Avevamo anticipato molti dei risultati finali già sul numero scorso, perché la maggior parte delle discipline di questa quarta stagione (14 in tutto) si è articolata interamente online. Gli organizzatori della ESL hanno però deciso di riservare il palcoscenico della Gamescom a due specialità particolari: *CounterStrke: Source* (da sempre il gioco "principe" delle competizioni di netgaming) e a *CounterStrike* Female, ossia la disciplina (giocata però con *CounterStrike 1.6*) riservata esclusivamente a team femminili, al suo esordio nel campionato 2009.

Per quanto riguarda la specialità maschile, è stato un team tedesco ad aggiudicarsi l'agognato titolo, oltre all'assegno di 1.500 euro: la formazione dei Team Alternate, che ha dato vita a un avvincente duello con i connazionali del mTw, ha centrato un obiettivo inseguito da anni da manager e giocatori, laureandosi come una delle realtà multigaming più interessanti ad affacciarsi nel progaming europeo. Per inciso, anche la squadra femminile dei Team Alternate ha rischiato di aggiudicarsi il titolo ed è stata battuta, per un soffio, in finale dalle bravissime (e bellissime) svedesi del Pink Zinic. A loro, oltre che all'ammirazione del numerosissimo pubblico presente a Colonia, è andato anche un bell'assegno di 1.000 euro. Diamo infine, per dovere di cronaca, anche l'elenco dei vincitori EMS che non hanno disputato la loro finale a Colonia, ma che si sono aggiudicati il titolo di categoria direttamente online (e di cui non avevamo fatto in tempo a inserire il risultato sul numero scorso): hanno così vinto il torneo di *Day of Defeat: Source* gli Zero Point (squadra multinazionale) mentre gli H2K Gaming (multinazionali anch'essi)

# Botprize: un torneo professionale per soli robot!

Abbiamo spesso dato notizia, su queste pagine, di tornei di videogiochi di variegata natura, ma mai ci era capitato di commentarne uno così singolare. Promosso dal Politecnico di Milano, con il supporto di 2K, Microsoft e NVIDIA, il 2K Botprize è giunto, quest'anno, alla sua seconda edizione. Il torneo, inserito nell'ambito del Simposio Internazionale sull'Intelligenza Computazionale e i Giochi organizzato dal prestigioso ateneo lombardo, ha proposto un'inedita sfida tra giocatori umani e giocatori "artificiali" (governati, cioè, da un bot, un software il cui unico compito è giocare) a *Unreal Tournament 2004*, in modalità uno-contro-uno. Un torneo "vero", con un montepremi vero (in denaro), ma disputato con un sistema a dir poco inusuale. Scopo della sfida, infatti, non era vincere le partite, ma soltanto capire se sia possibile programmare un giocatore artificiale che sembri umano. Nel corso della manifestazione, che si è svolta a settembre presso la sede del Politecnico, un laboratorio (nascosto agli occhi del pubblico) ha ospitato 5 giocatori umani e 5 giocatori artificiali. In un'altra sala distante, collegata in LAN con il laboratorio, 5 giudici (tra cui un nostro redattore) hanno disputato diverse partite contro un giocatore umano e uno artificiale. Il compito del giudice è stato quello di capire (solo giocando) quale dei due fosse il giocatore artificiale. Se un giocatore artificiale fosse riuscito ad ingannare 4 giudici su 5, il suo programmatore avrebbe vinto un premio di ben 7.000 dollari. L'esito, però, è stato piuttosto deludente: nessun bot è riuscito a vincere la sfida e ad aggiudicarsi il premio, anche se bisogna ammettere che tutti i concorrenti sono riusciti a ingannare almeno uno dei cinque giudici.

**siti di riferimento: www.botprize.org**



si sono aggiudicati il primo posto di categoria per *Enemy Territory*. Ai Vale (altro team multinazionale) è andato il primo posto a *Team Fortress 2*.

## EUROPEAN NATIONS CHAMPIONSHIP

Anche per l'Europeo, come abbiamo ricordato sul numero scorso, alcuni titoli sono stati assegnati direttamente online: sono le nazionali tedesca e ucraina vincitrici, rispettivamente, del titolo di Campione per *Call of Duty 4* e *Defense of The Ancients*.
Alla Gamescom hanno invece disputato delle splendide partite le dieci squadre nazionali (quattro per *CounterStrike 1.6*, due per *CounterStrike. Source*, due per *Warcraft 3* e due per *FIFA09*) ammesse al "Grand Final", che si sono così contese i quattro titoli in palio, nonché il non trascurabile montepremi di quasi 20.000 euro. A farla da padrona, in questo caso, è stata la rappresentativa di casa, che è riuscita ad aggiudicarsi due primi posti (oltre a quello già vinto in *COD 4*), rispettivamente per *CounterStrike: Source* e per *FIFA09*. Ha splendidamente difeso il titolo di Campione di *CounterStrike 1.6*, invece, la nazionale svedese, per il secondo anno consecutivo sul trono europeo di categoria.

Alla Danimarca, infine, è andato il titolo di *Warcraft III*, conquistato in un duello appassionante contro la formazione olandese. Anche questa volta, nell'esprimere a nome dell'intera redazione di Giochi per il Mio Computer le più sentite congratulazioni alle squadre vincitrici, ci auguriamo di vedere presto, auspicabilmente all'Europeo 2010, una squadra italiana tra le finaliste. Una speranza questa che, considerato lo stato in cui versa attualmente il netgaming italiano, difficilmente potrà trovare un effettivo riscontro. Ma sperare non costa nulla...

**Paolo Cupola**




**siti di riferimento: www.esl.eu/eu/enc** e **www.esl.eu/eu/ems/season4**




L'albo "d'oro" di questa edizione delle ESL Major Series: il predominio tedesco è evidente.

# Tornei internazionali QUAKECON 2009

*Negli USA è il torneo videoludico numero uno. Quest'anno, anche l'Italia ha inviato un proprio campione: Alessandro "Stermy" Vallone.*

È probabilmente il torneo di videogiochi "professionale" più vecchio del mondo: la prima edizione risale a più di tredici anni fa, nell'agosto del 1996. Dal 1999 è organizzato dalla stessa id Software. È completamente gratuito: sin dalla prima edizione, tutti gli aspetti organizzativi sono stati gestiti da un gruppo di volontari e, ancora oggi, il QuakeCon è un LAN Party completamente "open", a costo zero, cui chiunque può partecipare portando semplicemente con sé il proprio PC. Per questo, forse, si è meritato l'appellativo di "Woodstock dei Videogiochi".
Gli organizzatori stessi, del resto, l'hanno definito "una quattro giorni di pace, amore e razzi"! Sin dal '96 la manifestazione si è sempre svolta a Dallas e dintorni. Quest'edizione non ha fatto eccezione e tutte le competizioni si sono tenute a Grapevine, poco distante dalla metropoli texana. Quella del 2009, particolarmente ricca nonostante la congiuntura economica (con un montepremi complessivo di 50.000 dollari), distaccandosi dalla tradizione delle edizioni passate, ha proposto un'unica specialità di gara, *Quake Live*, articolata in tre tornei: un torneo "open", aperto a dilettanti e appassionati, un torneo "Masters", per giocatori professionisti e un inedito "Capture The Flag", sempre per professionisti, ma disputato a squadre in modalità "quattro-contro-quattro".
A prescindere dal prestigio e dell'indiscussa spettacolarità della competizione, il QuakeCon ha presentato, quest'anno, un motivo d'interesse in più per gli appassionati italiani di netgaming: per la prima volta nella sua storia, infatti, ha partecipato ufficialmente un "pro" italiano, Alessandro "Stermy" Vallone, punta di diamante dei cyberateti italiani che, grazie alla sponsorizzazione di Asus, ha potuto competere al torneo "Masters" e alla specialità di squadra. Una partecipazione, la sua, che ha fruttato un'ottima terza posizione nel torneo "Capture the Flag" e un rispettabile quinto posto nella specialità individuale. Meno male che, negli eSport, qualcuno tiene ancora alto il Tricolore.




Stermy mostra con orgoglio l'assegno di 4.000 dollari destinato al terzo classificato.

**sito di riferimento: www.quakecon.org**

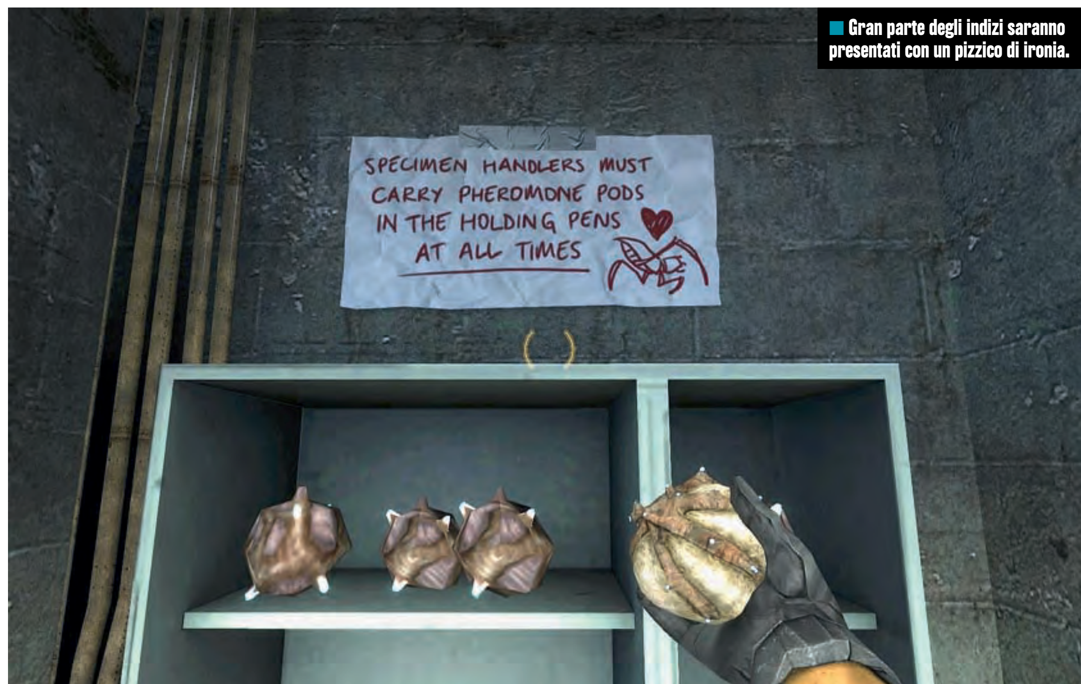


*Mod per Half-Life 2: Episode 2*

# RESEARCH & DEVELOPMENT

*Un'altra dimostrazione che, anche nel mondo di* Half-Life*, ciò che conta è la materia grigia.*






Gran parte degli indizi saranno presentati con un pizzico di ironia.

**Autore:** Matt Bortolino
**Genere:** FPS
**Dimensioni:** 55 MB
**Internet:** www.moddb.com/mods/research-and-development/

**ECCO un Mod pensato su misura per quei fan della saga di *Half-Life* che, della stessa, amano soprattutto ciò che fa da contorno agli scontri a fuoco.**

In *Research & Development*, infatti, non si sparerà un singolo colpo. Mai, nemmeno per un momento, si entrerà in possesso di un'arma, a esclusione dell'arcinota Gravity Gun, già resa famosa dal secondo capitolo della serie. Non si commetta però l'errore di pensare che ciò sottintenda un contesto meno bellicoso del solito. Soldati Combine, zombi, velivoli nemici, strider e Antlion saranno ancora una volta pronti a frapporsi tra il protagonista e la sua meta finale. Solo che, per sbarazzarsene, bisognerà fare un uso massiccio di materia grigia ed espedienti.

Nei panni di un non meglio precisato "Doc" (che potrebbe o meno essere Freeman: la cosa non viene chiarita; in ogni caso, non si vestirà la consueta tuta di contenimento), il giocatore riprenderà i sensi in mezzo a un cumulo di macerie, e la prima cosa che gli si parerà davanti sarà uno scontro tra squadre armate e formiche leone, in cui queste ultime sembrano avere la meglio.

Non molto tempo dopo, un nuovo, definitivo risveglio permetterà di iniziare finalmente a esplorare l'ambiente circostante. Ci si scoprirà all'interno della divisione "Ricerca e Sviluppo" (da cui il titolo) della N.E.R.D.S., uno dei satelliti della resistenza. Diverrà presto chiara la necessità di fare tesoro del materiale di circostanza per aprirsi vie di fuga da situazioni apparentemente disperate.

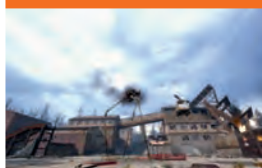
La varietà di situazioni offerte nelle circa due-tre ore di gioco proposte da *Research & Development* merita la lode. Si partirà dai primi puzzle elementari, a base di prese di corrente e interruttori, ad altri più articolati, come la manipolazione di formiche geneticamente modificate, da guidare fuori da labirinti attraverso i soliti ormoni, per passare a ogni altro genere di espediente: dall'uso improprio di microonde al corretto direzionamento di raggi energetici attraverso elaborati macchinari.

Non mancheranno fasi d'azione concitate e piuttosto impegnative, come il confronto con un elicottero e una Gunship, anche se il vero culmine di quest'opera di ingegno va probabilmente identificato nella possibilità di costruirsi, pezzo per pezzo, un rozzo ma efficace veicolo a rotore, armato di una funzionale elica macina-zombi degna di un film di Sam Raimi. Se l'universo di *Half-Life* vi affascina ancora, non potete perdere *Research & Development*.




### INSTALLAZIONE

1. Recatevi all'indirizzo **www.moddb.com/mods/research-and-development/downloads**
2. Scaricate il file **RD_17.7.2009_Full_Install.exe** e lanciatelo
3. Seguite la procedura guidata per l'installazione e riavviate Steam
4. Troverete il Mod nella lista dei giochi installati, pronto per l'esecuzione.





GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

### VERDETTO



Voto pieno per questo frutto di straordinaria inventiva, che si sta costruendo la fama di essere uno dei migliori Mod in circolazione.

Mod per Mount & Blade

# PROPHESY OF PENDOR

*Il mio regno per un cavallo... e una spada!*



- **Autore:** Saxxodragon
- **Genere:** Simulatore di battaglie medievali
- **Dimensioni:** 300 MB
- **Internet:** http://popmod.wetpaint.com

**PRIMO Mod per *Mount & Blade* a integrare in modo tanto elaborato elementi tattico/gestionali, *Prophesy of Pendor* mira a rinnovare drasticamente l'esperienza di gioco.**

Se, come molti altri lavori precedenti, anche questo si propone di inserire equipaggiamento, armi e oggetti, unità militari, fazioni e quant'altro, la vera novità risiede nell'espansione dell'amministrazione dei propri possedimenti. Sarà possibile, per esempio, costruire diverse tipologie di edifici, differenziati in base al tipo d'insediamento, che daranno accesso a tutta una serie di vantaggi, quali per esempio l'accesso a una particolare truppa d'élite. Soffermandosi su

## INSTALLAZIONE

1. Recatevi all'indirizzo **www.mbrepository.com/modules/PDdownloads/singlefile.php?cid=7&lid=1011**
2. Premete il pulsante **Download** e scaricate il file **Prophesy_of_Pendor_V2.04.zip**
3. Estraetene il contenuto nella sottocartella **Modules**, all'interno della directory principale di *Mount & Blade* (per esempio, **C:\Games\Mount&Blade\Modules**).
3. Avviate l'eseguibile del gioco originale e, alla voce **Current Module**, selezionate *Prophesy of Pendor*.




Tramite poche istruzioni, i vostri compagni gestiranno autonomamente il proprio equipaggiamento.



L'Intelligenza Artificiale dei nemici a cavallo è ora molto più temibile che in precedenza.

queste ultime, tanto temibili quanto onerose da ingaggiare e mantenere, va fatto presente che i prerequisiti per l'arruolamento sono del tipo più disparato: si passa dai succitati edifici, alla necessità di conquistare specifici insediamenti legati alla loro storia; dalla richiesta di avere nel gruppo un particolare personaggio non giocante al ritrovamento di una rara Qualis Gem.

Se le truppe d'élite non fossero abbastanza, che dire allora di armi incantate e artefatti? Durante il gioco sarà possibile entrare in possesso di armi di rara potenza, oltre che apprendere processi per il potenziamento delle stesse (sarà necessario indagare sull'ubicazione di un incantatore, a questo proposito). Per la mappa si muoveranno, poi, armate non legate alle principali fazioni e guidate da eroi particolarmente temibili. Saranno scontri duri, ma forieri delle maggiori ricompense.

Il giocatore avrà finalmente facoltà di dichiarare guerra o proporre la pace alle fazioni avversarie, oltre che di arruolare lord di varie fazioni e nominarli propri vassalli (la fiducia di costoro andrà, però, faticosamente conquistata).

Va segnalata anche l'introduzione di nuove condizioni di vittoria. La sconfitta delle principali potenze nemiche sarà solo uno dei possibili epiloghi, cui si affiancheranno soluzioni alternative come



sgominare culti malvagi o farsi amico un determinato schieramento belligerante. Degna di nota è, infine, l'introduzione di una serie di funzioni avanzate per la gestione dei membri del gruppo, cui potrà essere data istruzione affinché aggiornino autonomamente il proprio inventario pescando dai bottini di guerra. Le controindicazioni per quest'ottimo *Prophesy of Pendor* riguardano la contaminazione con elementi fantasy, che a qualcuno potrebbe risultare sgradita, e un'elevata difficoltà.

GIOCHI COMPUTER

**VERDETTO**



**Un Mod completo, che però punisce gli inesperti con un'elevata difficoltà e snatura parzialmente la verosimiglianza del gioco originale.**

Mod per Half-Life 2

# ORION

## *Ci sono un marine, un alieno e un dinosauro...*

- **Autore:** TOPiC STUDiOS
- **Genere:** FPS multiplayer
- **Gioco richiesto:** *Half-Life 2*
- **Percentuale di completamento:** 70%
- **Internet:** www.orion-project.net

**ULTIMI giorni del pianeta Terra. Quello che un tempo era un mondo verde e rigoglioso è ora alle sue battute finali.**

L'anno è il 2172 e "Gaia" è ormai stata depredata della quasi totalità delle proprie risorse naturali. Nel mezzo secolo successivo l'umanità, da tempo divisa in tre grandi schieramenti che comprendono il Nord America (N.A.F.), l'Unione Europea (E.U.F.) e l'Estremo Oriente (F.E.G.), raggiunge una tregua provvisoria e, tra disordini sociali e guerre civili, si mette alla ricerca di un pianeta idoneo alla colonizzazione, che viene identificato nella Galassia Dawn e a cui viene attribuito il nome in codice Orion.

Sorprendentemente, Orion si rivela essere una copia quasi esatta della Terra. Inizia così un'avanscoperta di forze militari e gruppi di ricerca sulla superficie del nuovo mondo per aprire la strada all'ormai inevitabile esodo di massa verso lo stesso, almeno fino a quando, nell'atmosfera, non compare una flotta aliena. I contatti con la Terra si interrompono e la guerra inizia.

Questa, in sintesi, è la premessa narrativa (un po' pasticciata e non particolarmente originale) alla base di *Orion*, Total Conversion per *Half-Life 2* che si presenta come uno sparatutto tattico a squadre con enfasi sul multiplayer: non è prevista, in effetti, alcuna modalità in singolo.



I nostri sensi di ragno ci suggeriscono che Altair sarà il nome della razza aliena.

Al di là di una trama non propriamente abbacinante, il progetto appare, fin dalla prima infornata di immagini e video, piuttosto solido, forte di una componente tecnica ed estetica di tutto rispetto. Tra le caratteristiche salienti, gli sviluppatori annunciano oltre 25 armi diverse, 4 modelli di veicolo utilizzabili (e con postazioni di artiglieria per gli alleati), 5 mappe di vaste dimensioni, svariati dinosauri (che non è ben chiaro come s'incastrino nel contesto, ma è presumibile che saranno elementi dell'ambiente), un sistema di classi analogo a quanto visto in altri titoli simili (si pensi a *Team Fortress* e derivati), presenza di attacchi da mischia (in maniera non dissimile al calcio visto in *Left 4 Dead*), comunicazioni radio e un sistema di crescita delle abilità (skill) in base all'esperienza.

Il potenziale per una produzione degna di nota sembra esserci tutto ed è assai probabile che nei prossimi mesi *Orion*, prossimo alla fase di open Beta mentre vengono scritte queste righe, si farà notare. Chissà che tra, un progresso e l'altro, non avanzi il tempo per reclutare uno sceneggiatore?

GIOCHI COMPUTER


Un dinosauro alieno: è curiosamente simile a quelli terrestri.




Tutte quelle casse e nemmeno un piede di porco?

Mod per Unreal Tournament III

# AIRBORN

## Temibili pirati dei sette... cieli?

- **Autore:** Airborn Team
- **Genere:** Azione/avventura
- **Gioco richiesto:** *Unreal Tournament III*
- **Percentuale di completamento:** 50%
- **Internet:** www.moddb.com/mods/airborn

**IN un mondo collassato ormai da tempo immemorabile, quasi nessuno sa spiegarsi come poche oasi di terraferma possano essere sopravvissute al disastro. I continenti non esistono più e vasti spazi aerei coprono le distanze tra un'isola e l'altra.**

È questa la bizzarra ambientazione di *Airborn*, ambiziosa Total Conversion per *Unreal Tournament III* che si propone di estrarre dal motore di Epic un'avventura in terza persona, con una giocabilità che lo stesso team di sviluppo definisce "simile a *Zelda*, ma con maggior libertà". Viene precisato, inoltre, che il "progetto *Airborn*" è una visione creativa di più ampio respiro, di cui il Mod non sarà che una singola emanazione.

Nel gioco si assumerà il controllo di Piño, un ragazzino con l'ambizione di diventare un messaggero provetto (come suo padre prima di lui). L'avventura partirà nella sua isola natale, una terra sotto stretto controllo militare. I primi obiettivi riguarderanno il recupero dell'equipaggiamento che permetterà di dare il via al viaggio di Piño verso mete remote. Sarà quindi richiesto al giocatore di procurarsi gadget indispensabili come una bussola, un pogostick e una rudimentale aeronave con propulsione a whisky.


Le atmosfere ricordano vagamente le opere del maestro dell'animazione Hayao Miyazaki.



L'azione si dividerà in due branche principali, gestite con modalità distinte: il gioco a terra, su cui si stanno attualmente concentrando gli sforzi degli sviluppatori, e quello in aria, per ora allo stadio embrionale e a cui verrà dedicata attenzione quando gli autori saranno pienamente soddisfatti del primo. In entrambe le modalità ci saranno combattimenti da affrontare, tra una fauna poco amichevole (e spesso insolita, considerato che sarà possibile ammirare creature bizzarre, come balene fluttuanti adattatesi alla vita aerea) e pirati dell'aria che infesteranno il cielo tra le oasi di terraferma. I principali "cattivi" di *Airborn*, tuttavia, si riveleranno presto essere gli sgherri della Royal Militia, la stessa forza militare che controlla la terra natale di Piño.

In *Airborn* sarà disponibile un sistema di trasporto veloce che collegherà le diverse isole, anche se, come da tradizione del genere, al giocatore sarà inevitabilmente richiesto di raggiungerle da sé, almeno la prima volta. Il viaggio libero tra le stesse, comunque, sarà sempre possibile.

Per ribadire il potenziale di un simile progetto non resta che rimandare alle immagini in questa pagina, gentile concessione per GMC del team di sviluppo, e permettere di constatare l'incredibile caratura del lavoro fin qui svolto. Da tenere d'occhio nei mesi a venire.

GIOCHI COMPUTER


È difficile non rimanere ammirati dalla qualità della direzione artistica.



Mondi reali

# PANE, AMORE E... VIDEOGIOCHI!

*Si è conclusa la terza edizione de "La Grande Avventura", bizzarro incrocio tra un'avventura punta e clicca e una caccia al tesoro tradizionale. Noi ci siamo stati ed ecco com'è andata.*

## GMC CONTEST! ANCHE TU ALLA GRANDE AVVENTURA!

Se avete capito lo spirito della manifestazione e vi piacerebbe partecipare, provate a suggerire la trama dell'edizione 2010 de La Grande Avventura e inviate il testo (max 600 battute) contenente la vostra proposta al seguente indirizzo di posta elettronica: **contestavventura@sprea.it** entro e non oltre il **10 novembre 2009**. Le **cinque migliori proposte**, scelte a insindacabile giudizio da parte di un comitato misto formato dalla redazione della rivista "Giochi per il Mio Computer" e dall'associazione Marulandi, verranno premiate con **un soggiorno nella Penisola Sorrentina, valido per due persone, per i giorni 27, 28, 29, 30 e 31 agosto 2010, comprensivo dell'iscrizione e partecipazione alla prossima edizione della "Grande Avventura" e alla serata di premiazione**. I vincitori saranno iscritti di diritto in una delle cinque squadre che si contenderanno il trofeo. Segnaliamo che per essere iscritti a la "Grande Avventura", quindi partecipare a questo Contest, bisogna aver compiuto 18 anni entro il 28 agosto 2010.



Nella sacrestia di una chiesa di Sorrento, i giocatori si sono imbattuti in un bizzarro puzzle basato sul travaso di liquidi da una bottiglia all'altra.

**VE ne avevamo già parlato, promettendovi il reportage esaustivo di una delle manifestazioni videoludiche più stravaganti cui ci sia capitato di assistere: è "La Grande Avventura: Videogame Reale sulla Penisola Sorrentina e Costiera Amalfitana" una caccia al tesoro organizzata con una struttura di gioco dichiaratamente ispirata alle avventure grafiche punta e clicca in stile LucasArts. Incuriositi dalla manifestazione, siamo andati ad assistere al gioco.**

La vocazione videoludica de La Grande Avventura trova conferma nelle parole stesse dei partecipanti: "*Per prepararci a questa edizione*", spiega Massimo Parente, capitano dei Meticci, una delle cinque squadre in gara, "*abbiamo letto insieme, soffermandoci su ogni passaggio, il walkthrough completo di* Monkey Island 3, *per abituare i componenti della nostra squadra alla logica che sta dietro le avventure punta e clicca*". Già, perché La Grande Avventura è, a tutti gli effetti, un'avventura punta e clicca trasposta nel mondo reale, una gara rigorosamente multiplayer (cinque squadre, con una



Uno degli enigmi con cui si sono cimentati i concorrenti: ricostruendo il "puzzle" compare un misterioso aforisma latino.

media di circa 70 giocatori ciascuna) che replica, con insospettabile fedeltà, meccaniche e sistema di gioco propri di un titolo alla *Broken Sword*. "*L'idea ci è venuta proprio dalla passione che nutriamo tuttora per questo genere di videogiochi*", racconta Giovanni Pollio, serioso avvocato civilista nonché presidente di Marulandi, l'associazione culturale che, da tre anni a questa parte, sta dietro alla complessa macchina organizzativa del La Grande Avventura. "*Quella della Caccia al Tesoro*", continua Pollio, "*è una tradizione trentennale molto diffusa in tutta la penisola Sorrentina e nella Costiera Amalfitana, anche se, di solito, si svolge nel periodo invernale, poco dopo Natale*".

"*Noi però ci eravamo stufati della Caccia al Tesoro tradizionale, perciò abbiamo pensato di rinnovarne lo stile di gioco, pur mantenendo sostanzialmente inalterata la struttura basata su una ricerca allargata a tutto il territorio (la Penisola Sorrentina) e della durata complessiva di più di 24 ore*".

Lo scheletro del gioco, infatti, è quello di una caccia al tesoro tradizionale: su di esso, Pollio e compagni sono però riusciti a costruire un complesso scenario fatto di una trama matura ed elaborata, con enigmi arguti e convincenti che ben poco hanno da invidiare a quelli "virtuali" che abbiamo avuto occasione di risolvere nelle avventure grafiche di LucasArts o Sierra. Il tutto con un'organizzazione complessa e accurata, basata sull'impiego di arzigogolati marchingegni autocostruiti dagli organizzatori stessi e dall'utilizzo di una troupe di non meno di una ventina di attori, chiamati a interpretare i personaggi non giocanti. Ogni attore, dall'altezzoso direttore del Museo Correale di Terranova alla più modesta e petulante "perpetua" di una sperduta chiesetta alla periferia di Sorrento, ha imparato nei

## Alla Ricerca Della Tela Perduta

**Eccovi, in breve, la trama dell'edizione di quest'anno, imperniata sul ritrovamento della "Gioconda" di Leonardo: Nell'agosto del 1801, Napoleone Bonaparte fa spostare la Gioconda (regolarmente acquistata dal Re Francesco I nel 1516 e perciò legittima proprietà dello stato francese) nella Camera da letto della moglie Giuseppina al Palazzo delle Tuileries. Tre anni dopo, in seguito alla sua incoronazione ad imperatore, Napoleone riconsegna la "Gioconda" al Museo del Louvre. Così sembra: in realtà, l'imperatore riconsegna un falso, trattenendo l'originale che andrà a impreziosire il suo bottino personale. La copia era stata commissionata a un valido quanto squattrinato artista parigino, tale Jean Boudineau, che pochi giorni dopo verrà trovato misteriosamente ucciso alla periferia di Parigi. Dieci anni dopo, nel 1814, Napoleone abdica e sbarca sull'isola d'Elba. Con sé oltre a paggi, mobilia, porcellane e altri oggetti di valore, porta anche la preziosa "Monna Lisa", celata sotto un orribile acquerello. Un anno dopo, Napoleone è pronto per rientrare in Francia e decide di nascondere la "Gioconda" nella vicina isola di Pianosa. Nel giugno del 1815, dopo i famosi "cento giorni", Napoleone viene definitivamente sconfitto a Waterloo e confinato nell'isola di Sant'Elena, dove morirà sei anni più tardi, portandosi nella tomba il segreto della vera Monna Lisa...**



L'obiettivo finale de La Grande Avventura: celato dietro questo acquarello di mediocre fattura...



... che si scioglie con una spugnetta imbevuta di acetone...

dettagli la propria parte e l'ha recitata con impeccabile disinvoltura davanti ai giocatori che si sono susseguiti nei vari livelli dell'avventura. Anche il comportamento degli attori, peraltro, ha seguito il cliché tipicamente "meccanico" dei personaggi delle avventure grafiche così, a uno sguardo attento, ai giocatori più smaliziati non è sfuggito lo schema ripetitivo seguito, per esempio, dal contadino presente in un piccolo frantoio vicino alla Costiera Amalfitana che, dopo aver dato esattamente dieci zappate, si allontanava per quindici secondi abbandonando così temporaneamente i propri guanti, indispensabili per il superamento del livello.

La macchina organizzativa è stata così efficiente e il successo di pubblico delle due edizioni precedenti così plebiscitario, da convincere gli enti locali (entro i cui confini il gioco si svolge) a finanziare e patrocinare la manifestazione: "*Al fine di valorizzare il territorio e aiutare cittadini e turisti a conoscere meglio le bellezze della Penisola Sorrentina*", ha spiegato Francesco Pane, Assessore di Meta, uno dei Comuni che hanno finanziato l'evento.

Le suggestive ambientazioni della Penisola Sorrentina hanno fornito, infatti, una cornice adeguata ed emozionante alle intricate vicende in cui i quasi 400 giocatori si sono trovati coinvolti in una notte di mezz'estate. Per la cronaca, la squadra che ha vinto si chiama Los Burritos. I suoi membri hanno festeggiato sino all'alba, con clacson e trombette, quasi in un clima da scudetto.

GIOCHI COMPUTER

**Paolo Cupola**

**Sito di riferimento:**
**www.lagrandeavventura.net**



... si trova la vera "Gioconda" di Leonardo: complimenti ai Los Burritos, la squadra che è riuscita a trovarla!

## UNO DEGLI ENIGMI UFFICIALI: LA BATTAGLIA DI AUSTERLITZ

*Abbiamo chiesto agli amici de La Grande Avventura di fornirci un esempio degli enigmi proposti ai concorrenti dell'ultima edizione. L'enigma della "Battaglia di Austerlitz" è stato un osso duro che i giocatori hanno incontrato alla terzultima tappa del proprio viaggio. I Runaway, la squadra che è riuscita a risolverlo per prima, ha impiegato circa un'ora e mezza per venirne a capo. E voi in quanto tempo riuscite a risolverla? Potrete leggere la soluzione, dal 10 ottobre, sul sito de La Grande Avventura (**www.lagrandeavventura.net**).*

Nascosta dentro un anfratto nella costa livornese, gli "avventurieri" riescono a trovare una vecchia bandiera dell'Isola d'Elba (luogo in cui trascorse il suo "dolce esilio" Napoleone Bonaparte). Nascosta dentro la bandiera, cucita dentro la banda diagonale, i giocatori trovano un testo, scritto di proprio pugno da Napoleone (che, pare, fosse anche lui appassionato di giochi: era un abile scacchista) con la cronaca di una delle sue battaglie più celebri, quella di Austerlitz, combattuta nel 1805 contro russi e austriaci. Oltre al testo, i giocatori trovano un diagramma di forma quadrata: sono gli unici due indizi che contengono, celato, il nome della località italiana in cui i giocatori devono recarsi nella tappa successiva. Riuscite a capire qual è?

### La Battaglia di Austerlitz

*Era l'alba del 2 dicembre del 1805.*
*I miei uomini erano tutti schierati sul campo di battaglia, alle spalle il sinuoso letto del fiume Goldbach, sulla sinistra, nella penombra mattutina, la oscura sagoma della cittadina di Telniz.*
*Tra la nostra avanguardia e quella del nemico non potevano esserci che un paio di miglia e mezzo, quattro chilometri circa, secondo il nuovo sistema di misurazione in voga a seguito della Rivoluzione.*
*Le truppe austro-russe, lasciatesi alle spalle il Littawa si erano collocate di fronte a noi, in posizione speculare. A dividerci il pianoro di Pratzen. Il freddo era pungente e all'orizzonte, minacciose, si intravedevano dense e per niente beneauguranti nubi.*
*Ad un tratto, scorsi le candide divise della V divisione di Langeron, avanzare verso di noi. Il Generale Kutuzov intendeva farci rompere le fila, utilizzando parte della sua fanteria.*
*I Langeron percorsero circa un paio di chilometri prima di arrestarsi, era evidente che non intendevano andare oltre, per non correre il rischio di essere inghiottiti dalle nostre prime linee, ancora serrate.*
*A quel punto non avevo scelta, non potevamo restare inermi ad attendere l'avanzata russa. Fu così che ordinai alla mia V divisione di Legrand, di fronteggiare il nemico avanzando di pari passo.*
*La mia mossa per quanto scontata fece sì che il Generale Kutuzov cadesse nella trappola. Evidentemente non gli parve vero che io scomponessi praticamente al centro il Legrand e così diede ordine al VII reggimento di Ussari di Pavlovgrad di affiancarsi alla linea dei Langeron, restando tuttavia un chilometro più indietro, ma pronto a fiondarsi nel cuore della mia fanteria.*
*Ancora una volta decisi di imitare la scelta dello stratega avverso e liberai il II ussari di Treillard, i quali dapprima avanzarono di un paio di chilometri verso il nemico e successivamente ripiegarono sull'ala sinistra di una distanza pari alla metà di quella sino ad allora percorsa.*
*A differenza dei russi i miei uomini si vennero a trovare non distanti dalla fanteria di Legrand, ma comunque in una posizione tale da poter garantire a questi ultimi una breve ritirata, tale da consentire la loro carica.*
*Si era sostanzialmente in una posizione di stallo, quando all'improvviso irruppe al loro grido di battaglia il VI reggimento Szelker, formato dai Grenz ungheresi. Gli indiavolati e pazzi Grenz, tagliarono lo schieramento avverso in due partendo dalle retrovie e avanzarono da destra verso sinistra di circa tre chilometri andando, così a raggiungere la linea di sbarramento dei Langeron e minacciando frontalmente la mia cavalleria di avanguardia.*
*Occorreva proteggere a quel punto gli ussari di Treilland, dalla furia dei magiari.*
*Per farlo non avevo altra scelta che affidarmi ai Tiralleurs corsi, che in quanto a pazzia non sono secondi a nessuno.*
*Inviai così il loro VI alla carica sino a raggiungere i Grenz e a frapporsi tra loro e gli ussari.*
*La battaglia era ufficialmente aperta, sapevo di poter contare sul valore dei miei conterranei ed infatti i Grenz, per quanto ardimentosi, sembravano subito soccombere di fronte all'arrembante assalto dei Corsi, tanto che Kutuzov inviò a sostegno, proprio a ridosso dei magiari, la sua III divisione di Langeron.*

| | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Q | N | R | T | U | D | F | |
| B | M | L | P | H | D | S | G |
| V | C | N | Z | Q | E | A | T |
| H | G | S | I | I | O | R | I |
| L | M | O | T | P | B | V | U |
| S | U | A | F | R | A | E | Z |
| D | F | P | G | H | L | M | C |
| | Z | V | B | N | O | C | Q |

# esplora & GIOCA




I demo migliori, i Mod, gli add on, le patch, le utility, gli shareware e i video da non perdere: ogni mese GMC li racchiude nel disco allegato alla rivista. Il DVD, presente solo nella versione DVD in vendita a 7,90 euro, ospita tutti i contenuti della guida che trovate in queste pagine.

A cura di Elisa Leanza

**PROBLEMI CON IL DVD DI GIOCHI PER IL MIO COMPUTER?**

**Ogni mese, facciamo il possibile per allegare alla nostra rivista dei DVD funzionanti. Se capitasse nelle vostre mani una copia di GMC con i DVD danneggiati o illegibili, non preoccupatevi. Potete mandare una e-mail all'indirizzo: cd_gmc@sprea.it. Provvederemo alla sostituzione dei DVD difettosi entro i tre mesi successivi al mese di copertina. Prima di contattarci, però, sinceratevi di aver letto attentamente le guide presenti nella rivista e di aver correttamente installato eventuali patch presenti sul DVD. Una delle maggiori cause di problemi, inoltre, è la mancata installazione di driver aggiornati. Suggeriamo a tutti i lettori che riscontrino anomalie di installare i driver più aggiornati per ogni elemento del proprio computer.**

Azione

## BATMAN: ARKHAM ASYLUM

*Si spalancano le porte (e le celle) del manicomio di Gotham City!*





Il Cavaliere Oscuro torna con ambientazioni all'altezza del suo cupo soprannome.

**L'Uomo Pipistrello creato da Bob Kane torna in versione virtuale per aprirvi i cancelli di Arkham Asylum, l'inquietante manicomio criminale di Gotham City in cui sono detenuti gli acerrimi nemici di Batman.**

**COMANDI PRINCIPALI**
**W,A,S,D –** movimento
**SPAZIO –** corri/plana/usa
**CTRL –** abbassati
**F –** rampino
**PULS. SIN MOUSE –** usa gadget/colpisci
**PULS. DESTRO MOUSE –** contrattacco/KO

Il gioco, che si configura come un misto fra un'avventura stealth e un picchiaduro, prende avvio dalla cattura del Joker per mano del nostro eroe mascherato. All'arrivo al manicomio di Arkham, Batman si trova di fronte a una rivolta dei prigionieri, decisi a tentare il tutto per tutto per eliminare il loro nemico giurato. Dalla prima schermata d'installazione avrete modo di decidere se installare o meno le DirectX più aggiornate (è consigliabile effettuare la procedura, a meno che non siate certi di possedere già la versione più recente dei file). Qualora il vostro computer non dovesse soddisfare tutti i requisiti necessari per il corretto funzionamento del gioco, apparirà una schermata di avvertimento, ma potrete comunque procedere con l'installazione (nella speranza di riuscire comunque a giocare, magari con un framerate inferiore e un livello di dettaglio ed effetti speciali molto basso) e accedere a una seconda schermata di riepilogo della verifica di sistema. Optate, quindi, per la modalità personalizzata se desiderate selezionare la cartella di installazione, o proseguite semplicemente con la modalità predefinita per installare il gioco sulla partizione C.

L'installazione del demo non prevede la creazione di un collegamento sul desktop del file di avvio del gioco (**ShippingPC-BmGame.exe**), ma potrete trovarlo nella cartella **Eidos\Batman Arkham Asylum Demo\Binaries** sul vostro PC. Questa versione dimostrativa di *Batman: Arkham Asylum* è disponibile in lingua italiana (doppiaggio compreso), da selezionare all'inizio della procedura di installazione, e permette di provare le prime battute dell'avventura. Troverete la recensione completa di *Batman: Arkham Asylum* su questo stesso numero di GMC.

**Casa:** Eidos
**Requisiti:** CPU 3 GHz, 1 GB di RAM, Scheda video 256 MB, DirectX 9.0c, Windows XP/Vista

**NOTE PER LA DISINSTALLAZIONE**
Dal menu Start, selezionate **Pannello di controllo** e poi **Programmi e funzionalità.** Cercate la voce **Batman: Arham Asylum Demo** e cliccate sul pulsante **Disinstalla** accettando la rimozione di tutti i componenti.

# Gli altri demo

## TALES OF MONKEY ISLAND: THE SIEGE OF SPINNER CAY

**Genere: Avventura grafica**
**Casa: Telletale Games**
**Requisiti: CPU 2 GHz, 512MB di RAM, Scheda Video 64MB, DirectX 9.0c, Windows XP/Vista**

Seconda puntata per il divertentissimo ritorno delle avventure di Guybrush Threepwood. Questo nuovo episodio di *Tales of Monkey Island*, vedrà il nostro eroe alle prese con vecchie e nuove conoscenze: dopo essere sfuggito agli impietosi venti di Flotsam Island, Guybrush si rimette sulle tracce di Elaine, LeChuck e dell'ennesimo artefatto voodoo, ma i loschi piani del bislacco scienziato DeSinge continuano a perseguitarlo. Come sempre accade con i demo pubblicati da TellTale, potrete decidere di provare semplicemente la versione di prova gioco cliccando su **Launch free demo** oppure acquistare il prodotto completo cliccando su **Buy it**. In questo secondo caso, avrete modo di comprare tutti e cinque gli episodi che compongono il gioco completo al prezzo di circa 26 euro. La pubblicazione degli episodi è mensile, pertanto sarà possibile scaricare e giocare un titolo ogni 30 giorni. Trovate la recensione completa del gioco sul numero di GMC del mese scorso.

## CALL OF JUAREZ: BOUND IN BLOOD

**Genere: FPS**
**Casa: Ubisoft**
**Requisiti: CPU 3 GHz, 1 GB di RAM, Scheda video 256 MB, DirectX 9.0c, Windows XP/Vista**

Versione dimostrativa del secondo capitolo della serie western di Ubisoft, che permette di provare una piccola parte della modalità Storia per giocatore singolo, da affrontare scegliendo uno dei tre livelli di difficoltà disponibili. Il demo consente di giocare solo nei panni di Ray, mentre il gioco completo prevede la possibilità di selezionare anche un secondo personaggio, Thomas. I due fratelli, dopo aver scoperto che la propria fattoria è stata attaccata dai soldati dell'Unione, diventano dei disertori e arrivano fino in Messico, alla ricerca dell'oro perduto di Juarez. All'avvio della procedura d'installazione, ricordate di selezionare la lingua preferita dall'apposito menu a tendina, (poiché quella predefinita è il tedesco), accettate il contratto di licenza e verificate di possedere 1 GB di spazio libero sull'hard disk che ospiterà l'installazione del gioco.

## CHAMPIONSHIP MANAGER 2010

**Genere: Gestionale calcistico**
**Casa: Eidos**
**Requisiti: CPU 1,5 GHz, 1 GB di RAM, Scheda video 128 MB, DirectX 9.0c, Windows XP/Vista**

Sei mesi di prova "virtuale" del nuovo manageriale calcistico firmato Eidos. Il demo permette di cimentarsi nei campionati di Inghilterra, Francia, Germania, Italia, Polonia, Scozia, Spagna e Turchia, scegliendo la vostra squadra preferita fra quelle disponibili in questi paesi. Dopo aver selezionato la lingua italiana e accettato il contratto di licenza, optate per una delle tue tipologie d'installazione (scegliendo quella personalizzata – la seconda – se volete definire la cartella di destinazione dei file) tenendo a mente che sono necessari almeno 3GB di spazio libero su hard disk per completare la procedura. Per disinstallare il demo, è necessario accedere a **Pannello di controllo**, **Programmi e funzionalità**, cercare la voce **Championship Manager Scudetto 2010 Challenge Demo** e cliccare sul pulsante **Disinstalla** accettando la rimozione di tutte le funzioni e dei file di salvataggio.

## MINI NINJAS

**Genere: Azione**
**Casa: Eidos**
**Requisiti: CPU 2 GHz, 1 GB di RAM, Scheda video 256 MB, DirectX 9.0c, Windows XP/Vista**

Dopo essersi cimentato nello sviluppo di titoli tutt'altro che scanzonati, come *Hitman* e *Kane & Lynch*, il team di IO Interactive si è concesso un po' di svago dedicandosi alla realizzazione di *Mini Ninjas*, un divertente gioco d'azione che ha come protagonisti dei deliziosi, piccoli ninja che dovranno sfruttare tutte le tecniche segrete di cui sono a conoscenza per sconfiggere il crudele Evil Samurai Warlord. Il demo offre l'opportunità di scoprire l'ironia che caratterizza il gioco, apprezzarne la grafica e avere un assaggio del ventaglio di mosse e abilità a disposizione. Scegliete l'installazione **Advanced** per decidere se creare gli abituali collegamenti al gioco nel menu Start e selezionare il percorso di installazione (il demo richiede poco più di 900 MB di spazio libero su hard disk).

## UTILIZZO DEL DVD CON WINDOWS

**L'interfaccia del DVD di GMC è stata studiata per essere semplice e intuitiva: con pochi passi potrete placare la vostra sete di gioco. Scoprite come installare sul computer e giocare i vostri demo preferiti, in modo veloce e senza fatica.**



Cliccando sul pulsante "Demo" avrete accesso all'omonima sezione contenente le versioni dimostrative dei giochi. Selezionando un titolo, otterrete una veloce descrizione, comprensiva dei requisiti minimi di sistema. Grazie al tasto "Esegui" lancerete l'installazione del programma sul disco fisso, mentre utilizzando "Esplora" si aprirà la cartella del DVD contenente tutti i file relativi al gioco stesso.



Quattro titoli shareware da provare per ottanta minuti ciascuno, che spaziano fra diversi generi e comprendono: un puzzle game, un "simulatore di baby-sitter", un'avventura con oggetti nascosti e minigiochi vari, e un divertente gioco musicale con una colonna sonora accattivante nonché un sistema di controllo semplice, ma efficace.



Molti sono i programmi che vi possono semplificare la vita nell'uso quotidiano del PC. GMC ve ne offre un'ampia selezione. Alcuni di questi, come WinZip, WinRar o Adobe Acrobat Reader, risultano anche indispensabili per godere appieno dei contenuti del DVD allegato alla rivista. POKER CLUB: Il client di Lottomatica per giocare a poker online in tutta sicurezza.



I driver, così come le patch per i giochi, sono fra le componenti software più importanti del sistema, ma ultimamente le loro dimensioni si sono ingigantite a tal punto da renderne difficoltoso lo scaricamento dalla Rete. Niente paura, dal momento che troverete gli aggiornamenti più importanti sul DVD Demo di GMC, cliccando sui pulsanti "Driver" e "Patch" dell'interfaccia.



Problemi con la vostra avventura preferita? È sufficiente fare riferimento a questa sezione del DVD per consultare l'archivio storico di tutte le soluzioni pubblicate sulle pagine di GMC. Se nemmeno questo aiuto bastasse, non vi resta che dare un'occhiata alla sezione Utility, dove troverete il programma Trucchi GMC, vera enciclopedia di gabole.



Nello spazio dedicato ai Mod, oltre al materiale aggiuntivo (Mod, mappe, manuale in italiano e patch) per *Rainbow Six Vegas 2*, il gioco allegato a questo numero di GMC, troverete anche una nutrita raccolta di Mod per *Left 4 Dead* e un interessante Mod per l'intramontabile *Half-Life 2*.



La sezione dedicata ai video, questo mese, propone un filmato dell'ottimo *Batman: Arkham Asylum*, di cui proponiamo anche una versione dimostrativa nell'area del DVD dedicata ai demo.

**DA NON PERDERE! CON IL PROSSIMO NUMERO DI GMC UN FANTASTICO GIOCO COMPLETO E NELL'EDIZIONE BUDGET UN ALTRO GIOCO COMPLETO A UN PREZZO ECCEZIONALE!**

# Mod e Add On

## MATERIALE AGGIUNTIVO PER RAINBOW SIX VEGAS 2

Il materiale aggiuntivo per *Rainbow Six Vegas 2*, il gioco allegato a questo numero di GMC. Nella cartella troverete l'immancabile manuale in italiano in formato PDF, una patch che aggiorna il gioco alla versione 1.3, un Mod che aumenta il realismo delle armi e un set ufficiale di tre mappe (Murdertown – Dark, CQB Training – Dark, Calypso Casino) valide sia per il multiplayer, sia per il gioco in singolo in modalità Caccia ai terroristi.

## MOD PER HALF-LIFE 2 NEOTOKYO

Uno spettacolare Mod per *Half-Life 2*, che vi catapulterà avanti nel tempo di circa trent'anni, in una futuristica Tokyo più che mai dominata da insegne luminose e cartelloni pubblicitari. La tecnologia sta guadagnando sempre più spazio nella vita della razza umana e la corruzione ha trasformato Tokyo in una città da incubo. Le due fazioni di Jinrai e NFS (National Security Force) si scontrano in altrettante modalità di gioco multiplayer: Capture the Ghost (una variante di Cattura la Bandiera) e Team Deatchmatch. Le classi disponibili sono tre: Recon, Assault e Support. Per maggiori dettagli, potete consultare il sito ufficiale del Mod **www.neotokyohq.com** oppure sfogliare la pagine della rubrica Next Level nello scorso numero di GMC.

## MOD PER LEFT 4 DEAD LEFT 4 DEAD MODS PACK

Una raccolta dei più svariati Mod e file per *Left 4 Dead*, che include: *Zombie Realism*, *Survive a Witch*, *Survival Radial Vote*, *Server Browser Menu*, *Romero*, *Old Skool*, *No zombie Script*, *Megacheats*, *Legend Mod*, *L4Dlol*, *Paranoia Mode*, *Fight 2 Survive*, *Death Incarnate*, *Barricade Builder* e *25 Kung Fu*. C'è solo l'imbarazzo della scelta!


RAINBOW SIX VEGAS 2


LEFT 4 DEAD

# Driver

## AMD/ATI Catalyst 9.8

La versione più aggiornata dei driver per le schede video AMD/ATI, compresi quelli per il sistema operativo Windows Vista.

# Utility

**3d Analyze V2.36b**
Grazie a questo programma, potrete emulare i pixel shader su schede 3D che non li supportano.

**Adobe Acrobat Reader 9.0**
Ultima versione del programma per leggere i file pdf, formato in cui sono realizzate anche le copertine del gioco allegato che trovate ogni mese sul DVD.

**ATI Tool V0.26**
Destinato agli utenti più esperti, questo programma vi consentirà di modificare parametri in genere nascosti della vostra scheda ATI.

**AVIVO Video Converter**
Se disponete di una scheda 3D ATI basata su GPU della serie X1x00 e avete bisogno di codificare dei file video, grazie a questa utility potrete farlo usando la potenza della GPU.

**CCleaner V2.15**
Un utile programma con cui ripulire il file di registro di Windows.

**Deep Burner Free v1.9**
Una valida e gratuita alternativa ai programmi di masterizzazione CD/DVD.

**Dr TCP**
Destinata ai più "smanettoni", questa utility permette di modificare alcuni parametri delle impostazioni TCP di Windows.

**FotoGraficART Designer**
Un utile programma di grafica che vi permetterà di creare i vostri calendari e album fotografici personali!

**Fraps 2.9.7**
Fraps vi mostra il numero di frame al secondo visualizzati durante le partite ai vostri giochi preferiti e vi consente anche di catturare immagini e video.

**ICQ 6.5**
Il popolare programma di messaggistica istantanea nella sua versione più aggiornata.

**Irfanview V4.22**
Un visualizzatore di immagini pratico e veloce, che supporta praticamente tutti i formati.

**Motherboard Monitor V5.3.7**
Vi permette di tenere d'occhio una vasta gamma di parametri utili per valutare il corretto funzionamento della vostra scheda madre.

**Process Explorer 9.25**
Se volete tenere sotto controllo quello che succede sul vostro PC, questo programma vi aiuterà a monitorare i processi in esecuzione e a terminare quelli che ritenete inutili.

**Riva Tuner V2.22**
Un programma grazie a cui accedere ai settaggi più nascosti della vostra scheda NVIDIA.

**Speedfan 4.37**
Tenete sempre d'occhio la velocità delle ventole del vostro PC e la temperatura di tutti i componenti critici.

**Starforce Clean**
Questo programma dovrebbe permettervi di risolvere i problemi creati dai giochi che utilizzano la protezione StarForce 3.

**Super PI**
Un utile programma per verificare velocità e stabilità della CPU.

**Utility per Overlock**
Indispensabili programmi per overcloccare il vostro PC e migliorarne le prestazioni: **nTune, Nibitor v3.0, Super PI, nvFlash v5.13**.

**WinZip 12.0**
Il classico e ormai tradizionale programma di compressione, grazie a cui estrarre anche numerosi file che si trovano sul DVD.

**WinRar 3.71**
Nuova versione del famoso programma di compressione, grazie a cui decomprimere

# Patch

## WOLFENSTEIN V1.1

Aggiornamento per lo sparatutto di Activision Blizzard, che risolve alcuni bug di lieve entità, riduce il limite di lunghezza dei nomi a dieci caratteri e apporta alcune piccole modifiche a interfaccia e chat.

## EAST INDIA COMPANY V1.06

Patch per l'edizione inglese dello strategico in tempo reale pubblicato da Paradox Interactive. Il file proposto attua alcune modifiche alla giocabilità e al sistema di aggiornamento automatico.

## FALLOUT 3 V1.7

File di aggiornamento per l'edizione italiana di *Fallout 3*, che si occupa di aggiungere nuovi obiettivi per *Mothership Zeta*.

## BLOOD BOWL V1.0.1.7

Aggiornamento per il bizzarro strategico/sportivo di Cyanide basato sull'omonimo gioco da tavolo firmato Games Workshop. La patch risolve dei bug relativi agli inviti in occasione delle partite multiplayer, evita creash occasionali e aggiunge un nuovo giocatore per tutte le razze: Morg 'n' Thorg.


WOLFENSTEIN


BLOOD BOWL

# Shareware

## INSIDER TALES: THE STOLEN VENUS



Un'appassionante avventura alla ricerca della Venere di Botticelli, attraverso una serie di livelli e minigiochi che richiedono memoria e un'ottima vista per scovare oggetti nascosti, differenze fra due figure e così via. Il gioco è abbastanza vario e, per affrontarlo al meglio, sarebbe ideale aver dimestichezza con l'inglese. Per fortuna, però, per riuscire a giocare è sufficiente anche una conoscenza basilare della lingua d'Oltremanica.

## KINDERGARTEN



Se sognate di aprire un asilo nido o diventare perfette baby-sitter, provate a prendervi cura di alcuni bimbi virtuali. Prima di affrontare il gioco vero e proprio, avrete modo di cimentarvi nel tutorial, che vi spiegherà gli obiettivi primari dell'avventura e come raggiungerli: tenete d'occhio le esigenze dei piccoli e cercate di soddisfarle il prima possibile.

## THE VILLAGE MAGE: SPELLBINDER



Un classico puzzle game che vi metterà nei panni di un mago capace di creare pozioni per curare gli abitanti malati del villaggio. Per prima cosa, dovrete visitare il paziente, scoprirne la malattia e selezionare la ricetta giusta, successivamente sarà necessario preparare la pozione raccogliendo sulla griglia di gioco le quantità di ingredienti indicate nella formula.

## MEVO AND THE GROOVERIDERS




Sebbene a una prima occhiata somigli più a un gioco di piattaforme, per via della visuale laterale, *Mevo and the Grooveriders* è un gioco musicale in cui servono senso del ritmo e prontezza di riflessi per premere tasti o pulsanti al momento giusto. Scegliete la tipologia di comandi da usare (mouse o tastiera) e seguite le indicazioni a schermo.

# Video

## *Batman: Arkham Asylum*

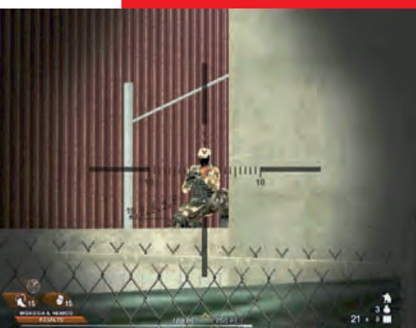
# guida al GIOCO COMPLETO




Las Vegas è una meta ambita… per gli appassionati di techno-thriller!

# TOM CLANCY'S RAINBOW SIX VEGAS 2

## Come giocare



Per giocare a *Rainbow Six Vegas 2* occorre innanzitutto installarlo seguendo le istruzioni descritte nel paragrafo **Installazione di Rainbow Six Vegas 2**.
In seguito, non resta che avviare il programma cliccando sull'icona presente sul desktop oppure seguendo il percorso **Start > Programmi > Ubisoft > Tom Clancy's Rainbow Six Vegas 2 > Tom Clancy's Rainbow Six Vegas** 2 (oppure **Start > Giochi** se usate Windows Vista).

## Il manuale

Troverete il manuale completo di *Rainbow Six Vegas 2* nel DVD demo allegato a GMC, nella cartella **Dati\Mod\Vegas**. Si tratta di un file in PDF in italiano, che potrà essere letto con il programma Acrobat Reader (nel caso tale utility non fosse già presente sul vostro PC, la troverete nell'apposita sezione del DVD demo).

## La lingua

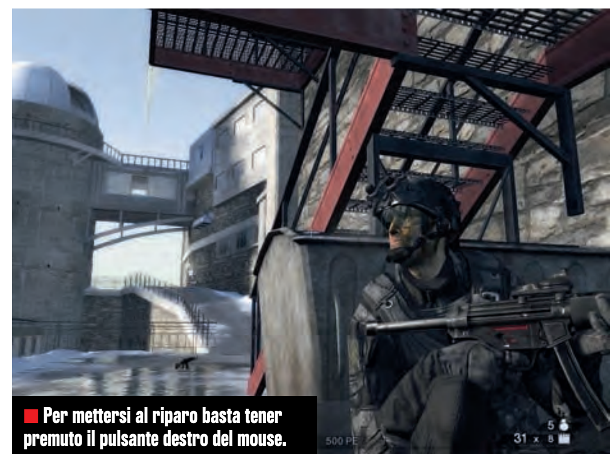
*Rainbow Six Vegas 2* è in italiano. Traduzione e doppiaggio sono di buon livello e non fanno rimpiangere la versione originale del gioco.

**COME il precedente capitolo, anche *Rainbow Six Vegas 2* è uno sparatutto tattico in cui le complesse meccaniche di gioco che avevano caratterizzato i primi episodi di questa fortunata serie, firmata dal maestro del thriller tecnologico Tom Clancy, si sono aperte all'azione. Il risultato è, ancora una volta, un felice compromesso tra la tattica e la rapidità.**

Vestirete i panni di un soldato del gruppo antiterrorismo internazionale Rainbow e il vostro obiettivo sarà quello di sgominare una pericolosa organizzazione decisa a seminare il panico nel mondo. Le missioni della campagna in singolo sono lunghe e articolate, legate tra loro da una trama intrigante e ricca di colpi di scena.
Vi troverete, infatti, a combattere in una Las Vegas brillante e piena di luci, alternando sparatorie tra le slot machine, con infiltrazioni a base di gas fumogeni e armi silenziate. Il bello di *Rainbow Six Vegas 2* è proprio questo: riesce a fornire al giocatore molteplici possibilità e situazioni che rendono ogni missione unica e soddisfacente.

Per proseguire nell'avventura, dovrete dimostrare di possedere, oltre ai nervi d'acciaio, delle buone abilità tattiche, indispensabili per coordinare al meglio le mosse dei vostri commilitoni e per sviluppare delle strategie d'attacco efficaci. Non preoccupatevi, però, tutto è molto intuitivo. Per ripararsi dietro gli oggetti, basterà premere il pulsante destro





Per mettersi al riparo basta tener premuto il pulsante destro del mouse.

del mouse e anche per comandare la squadra saranno sufficienti solo tre pulsanti.
A rendere *Rainbow Six Vegas 2* ancora più interessante ci pensa l'ottimo comparto tecnico, caratterizzato da una grafica mozzafiato e da un sonoro realistico, e soprattutto l'eccezionale modalità di gioco online che consente a ben 16 giocatori di sfidarsi a suon di tattica e piombo.

GIOCHI COMPUTER



## Requisiti di sistema

Il sistema minimo per giocare a *Rainbow Six Vegas 2* è costituito da un processore a 3 GHz, 1 GB RAM (2 GB per Windows Vista), una scheda 3D 128 MB con supporto Pixel Shader 3.0, una scheda audio compatibile con DirectX 9.0c, un lettore DVD 4x, e 7 GB di spazio libero su disco fisso. Per giocare al massimo, invece, consigliamo un processore 3,4 GHz, 2 GB RAM, una scheda 3D 256 MB e una connessione a Internet a Banda Larga per giocare in multiplayer online. I sistemi operativi supportati sono Windows XP (SP2) e Vista.

## Installazione di Rainbow Six Vegas 2

Per installare *Rainbow Six Vegas 2* dovrete innanzitutto inserire il DVD nel lettore. Si aprirà automaticamente una finestra di dialogo. Se ciò non dovesse avvenire, accedete alle risorse del computer, esplorate il disco e fate doppio clic sul file **autorun** oppure direttamente su **setup** (in quest'ultimo caso non dovrete spuntare l'opzione **Installa**). A questo punto scegliete la lingua in cui installare il gioco e cliccate su **Next**. Aspettate qualche istante affinché appaia la prima schermata, quindi selezionate l'opzione **Avanti**, spuntate la casella relativa per accettare i termini del contratto di licenza e cliccate su **Avanti**. A questo punto scegliete la cartella in cui installare il gioco, quella predefinita è **C:\Programmi\Ubisoft\Tom Clancy's Rainbow Six Vegas 2** (o **C:\Program Files\Ubisoft\Tom Clancy's Rainbow Six Vegas 2** se usate Vista) ma potete modificarla semplicemente cliccando su **Cambia**. Una volta fatto premete su **Installa** per dare il via al processo di copia dei file. Decidete infine se registrare il prodotto (facoltativo) e quindi cliccate su **Fine**.

## La patch

L'aggiornamento di *Rainbow Six Vegas 2* alla versione più recente, la 1.3, oltre a essere indispensabile per divertirsi online, risolve anche alcuni dei bug presenti nella versione originale del gioco.
Per installare questo aggiornamento dovrete innanzitutto procurarvi il file **rainbow_six_vegas_2_1.03.exe**. Lo troverete all'interno del DVD allegato alla rivista, nella cartella **Dati\Mod\Vegas\Patch**.
Fate doppio clic su questo eseguibile e seguite le istruzioni a schermo.

## Disinstallazione di Rainbow Six Vegas 2

Il modo più veloce per eliminare *Rainbow Six Vegas 2* dal proprio computer è quello di accedere al **Pannello di controllo**, fare doppio clic sull'icona **Programmi e funzionalità**, selezionare dall'elenco il gioco e quindi premere sul pulsante **Disinstalla**.




Calandosi dall'alto, sarà possibile fare irruzione e prendere i nemici alla sprovvista.

## Il codice di gioco

Durante l'installazione di *Rainbow Six Vegas 2* non vi verrà richiesto l'inserimento di alcun codice. Al primo avvio della modalità multiplayer online, invece, **dovrete digitare l'Online Keycode che troverete stampato sul retro della custodia del DVD**. Nel caso in cui tale codice fosse assente o risultasse illeggibile, vi invitiamo a scriverci all'indirizzo e-mail **cd_gmc@sprea.it**, avendo cura di illustrare il problema. Sarà nostro impegno fornirvene uno valido nel minor tempo possibile.








## Problemi con il DVD?

Per problemi di installazione o compatibilità non trattati in questa guida, fate riferimento a: **http://forum.gamesradar.it**, nel canale **Games Contact,** dove troverete la sezione GMC – Gioco Completo Allegato. Nel caso in cui il DVD del gioco completo non fosse leggibile, inviate una mail a: **cd_gmc@sprea.it**. Provvederemo alla sostituzione del disco difettoso entro i tre mesi successivi a quello di copertina.

## Consigli generali

**Tattica prima di tutto:** In *Rainbow Six Vegas 2* non potrete prendere sottogamba i vostri nemici, confidando o nella loro scarsa mira, o nella vostra incredibile resistenza fisica. Al contrario, basterà un colpo (s)fortunato per mandarvi all'altro mondo.
**Meglio a te che a me:** fate tesoro di questa massima di egoismo e probabilmente uscirete indenni da tutte le missioni del gioco. I salvataggi, infatti, sono strutturati a checkpoint abbastanza lontani tra loro. Se verrete uccisi, dovrete ripercorrere lunghe parti già viste di un livello. Proprio per questo è più saggio fare sfoggio di prudenza, magari mandando in avanscoperta i propri commilitoni.
**La squadra:** in ogni missione che affronterete verrete accompagnati da un paio di commilitoni che seguiranno i vostri ordini. Mandateli pure in avanscoperta, anche se venissero feriti gravemente, basterà un'iniezione per rimetterli in sesto.
**La tecnologia:** Durante le missioni sarete in netta inferiorità numerica, ma potrete contare sul valido aiuto offerto da alcuni gingilli tecnologici, come per esempio la microcamera (perfetta per spiare all'interno di una stanza chiusa) e il visore notturno. Sfruttando sapientemente questi strumenti, sarete in grado di pianificare in modo più efficace le vostre mosse.
**Le armi:** prima di scendere in campo, avrete modo di scegliere l'equipaggiamento bellico. Potrete portare con voi tre armi, due più potenti, come un mitra e un fucile, e una secondaria, per esempio una pistola.

## Massima personalizzazione

Mano a mano che procederete nell'avventura, sbloccherete armi e oggetti extra, perfetti per personalizzare ulteriormente il vostro alter ego digitale. Questo si accompagna all'ottimo editor di personaggi che, al primo avvio della campagna principale, vi permetterà di creare il vostro eroe, scegliendone la forma del viso, i lineamenti, il taglio della barba e addirittura il vestiario.



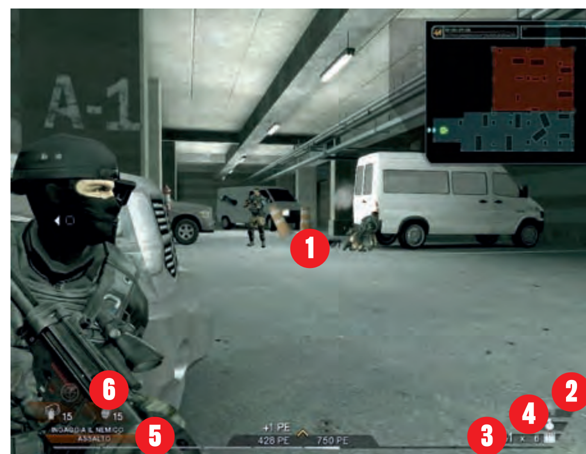

## La Rainbow in azione

Di seguito sono riportati i semplici comandi da tastiera di *Rainbow Six Vegas 2* che vi conviene memorizzare per giocare al meglio. È comunque possibile modificarne la configurazione semplicemente avviando il gioco e accedendo al menu delle opzioni.

**W –** avanti
**S –** indietro
**A –** sinistra
**D –** destra
**C –** accucciarsi
**Maiusc –** scatto
**Tasto sinistro mouse –** spara
**Tasto centrale mouse –** zoom
**Tasto destro mouse –** ripararsi
**Barra spaziatrice –** azione contestuale
**R –** ricarica
**. –** rateo di fuoco
**E –** inventario
**Q –** lanciare le granate
**1 –** pistola
**2 –** arma primaria 1
**3 –** arma primaria 2
**4 –** congegno 1
**5 –** congegno 2
**X –** visore notturno
**Z –** visore termico
**G –** cambia regole di ingaggio
**T –** designazione nemici
**Tab –** mappa tattica
**V/B/N –** ordini di squadra (dipende dal contesto)
**Alt –** fermarsi/radunarsi

## Occhi puntati su Vegas

L'interfaccia di *Rainbow Six Vegas 2* fornisce tutte le informazioni utili in modo chiaro e facile da reperire. Ecco dove trovarle:




**1. Mirino:** la precisione di fuoco rappresenta uno degli elementi più importanti durante gli scontri. Quando sarete al riparo, potrete anche decidere di sparare alla cieca, una tattica utile se siete circondati da nemici.

**2. Indicatore della postura:** questa icona mostra la postura corrente del vostro personaggio. Come nel precedente capitolo, anche in *Ranbow Six Vegas 2* potrete avanzare in piedi o accovacciati. La prima modalità, pur consentendo movimenti più rapidi, ha lo svantaggio di offrire al nemico un bersaglio facile. Accovacciandosi, si è più al riparo dai proiettili. Per cambiare la propria posizione basta premere il pulsante **C**.

**3. Munizioni:** questo contatore indica il numero di colpi presenti nel caricatore e l'ammontare delle munizioni rimaste.

**4. Granate:** per uscire vivi da uno scontro a fuoco non sempre è necessario sparare all'impazzata. Certe volte, potrebbe bastare un esplosivo ben piazzato o una granata a frammentazione per ridurre al silenzio i nemici.

**5. Regole di ingaggio:** potrete ordinare ai vostri uomini di avanzare furtivamente o di lanciarsi all'assalto delle posizioni nemiche. Per modificare le regole di ingaggio, basta premere il pulsante **G**.

**6. Ordini:** Secondo la situazione, potrete impartire degli ordini ai vostri commilitoni. Nella maggior parte dei casi, tali ordini si modificano in relazione alle regole d'ingaggio scelte.

## Contenuti aggiuntivi



Nel DVD demo allegato a GMC, dentro la cartella **Dati\Mod\Vegas\Materiale aggiuntivo\Mappe**, troverete un ottimo map pack che Ubisoft ha messo a disposizione della community di *Rainbow Six Vegas 2*. All'interno si trovano tre mappe aggiuntive che, sebbene pensate per il multiplayer, possono essere giocate anche in singolo, nella modalità Caccia ai terroristi.
**Installazione:** scompattate la cartella **R6Vegas2GiftPack-WW** e fate doppio clic sul file **R6Vegas2GiftPack-WW** che si trova al suo interno. Scegliete la lingua, fate clic su **OK** e, una volta spuntata l'apposita casella per accettare i termini del contratto di licenza, premete su **Installa** per dare il via al processo di copia dei file.

Nella cartella **Dati\Mod\Vegas\Materiale aggiuntivo\Mod**, invece, troverete un Mod che aumenta il realismo degli scontri.
**Installazione:** scompattate la cartella direttamente all'interno della **directory C:\Programmi\Ubisoft\Tom Clancy's Rainbow Six Vegas 2\KellerGame\Config**. A questo punto, fate doppio clic sul file **rsv2_arsenal_set** e premete un tasto qualsiasi per avviare l'installazione.

## Ci vuole testa

Se volete sopravvivere alle dure missioni che vi aspettano in *Rainbow Six Vegas 2* dovrete essere prudenti, sfruttando il più possibile l'aiuto offerto dai vostri commilitoni. Non ci credete? Forse la descrizione di una fase tipica del gioco vi chiarirà meglio le idee.

### Situazione

Vi trovate su un tetto, davanti a voi un lucernario vi mostra la presenza di un ostaggio e di sei nemici, due dei quali vicino a delle finestre, asserragliati nella stanza sottostante. A questo punto, dovete decidere come muovervi. Non temete la morte e pensate di essere invincibili, oppure vi sta a cuore la vita e vorreste portare a casa la pelle? Ecco cose potrebbe capitare:

**• Non temo la morte**
Incuranti del pericolo, insieme ai vostri uomini, fate irruzione dall'alto, rompendo i vetri del lucernario e atterrando in mezzo alla stanza. Qui ad attendervi trovate una gragnola di proiettili che, sfortunatamente, mettono fuori combattimento uno dei vostri compagni (a differenza di molti FPS, in *Vegas 2* basta un colpo sfortunato per mandarvi al tappeto). Trovate faticosamente riparo dietro una scrivania da cui iniziate a sparare alla cieca verso i nemici, mentre il vostro commilitone sta morendo.

**• Mi sta a cuore la vita**
Ordinate ai vostri uomini di calarsi dal tetto e fermarsi appena sopra le finestre della stanza.
Nel frattempo, vi avvicinate al lucernario e, dopo aver controllato la situazione, lanciate una granata flash sotto di voi. Contemporaneamente, date l'ordine ai commilitoni di fare irruzione attraverso le finestre, mentre vi calate nella stanza dall'apertura sul tetto per eliminare i nemici rimanenti.

## Le regole d'ingaggio

Come il suo predecessore, anche in *Rainbow Six Vegas 2* potrete modificare le regole di ingaggio della squadra premendo il tasto **G**.

**Modalità infiltrazione:** la segretezza e il silenzio sono spesso indispensabili per la buona riuscita di un'operazione, soprattutto se occorre prendere i nemici di sorpresa. In questi casi, si adopereranno armi silenziate e i vostri commilitoni attaccheranno il nemico solo se ingaggiati.

**Modalità assalto:** la squadra sparerà a vista sui bersagli, colpendoli prima che possano reagire, ma attirando spesso e volentieri l'attenzione.

Al variare delle regole d'ingaggio, si modificheranno anche gli ordini che avrete a disposizione (tasti predefiniti **V**, **B**, **N**). Per esempio, nei pressi di una porta chiusa, se la squadra è in modalità infiltrazione, con **V** si farà lanciare una granata flash, con **N** una bomba fumogena, mentre con **B** si comanderà un'irruzione.

## Giocare a Rainbow Six Vegas 2

**SINGOLO GIOCATORE**
In *Rainbow Six Vegas 2* sono disponibili due modalità di gioco in singolo: la **Storia** e la **Caccia ai terroristi**. La prima è il centro nevralgico di questo titolo e si compone di una lunga serie di missioni che devono essere portate a termine in sequenza. Nelle missioni della **Caccia ai terroristi**, invece, bisognerà esplorare una delle numerose mappe disponibili per stanare e uccidere tutti gli avversari presenti.

**MULTIGIOCATORE**
*Rainbow Six Vegas 2* vi permetterà di confrontarvi contro altri 15 combattenti in carne e ossa, in una delle tante modalità multiplayer presenti. Potrete farlo sfruttando una rete LAN o i server di Ubisoft, anche se in questo secondo caso sarà necessario possedere un account Ubisoft e digitare il codice di gioco che troverete sul retro della copertina di *Rainbow Six Vegas 2*. Esistono numerose modalità di sfida multiplayer, tutte con caratteristiche peculiari:

**Modalità competitive**
**Attacco e difesa:** due squadre si battono per il controllo di un obiettivo. Una squadra assalta mentre l'altra difende.
**Deathmatch a squadre:** per vincere la sfida, la vostra squadra deve totalizzare il maggior numero di uccisioni.
**Deathmatch:** si tratta di una modalità competitiva in singolo, in cui per vincere occorre totalizzare il maggior numero di uccisioni entro un certo limite di tempo.
**Conquista totale:** per vincere, le squadre devono conquistare tre emittenti satellitari e mantenerne il controllo per 30 secondi.
**Caposquadra:** il compito della squadra è quella di proteggere il leader, scortandolo fino a un punto di estrazione.

**Modalità cooperative**
**Storia cooperativa:** con questa modalità, sarà possibile affrontare le missioni presenti nella campagna in singolo accompagnati da un amico. Il giocatore che ospita la partita ha il vantaggio di poter controllare i compagni virtuali.
**Caccia ai terroristi cooperativa:** insieme ad altri tre giocatori, bisognerà eliminare tutti i terroristi presenti nel livello.



# GMC TRUCCHI & soluzioni

In qualche caso, "giocare sporco" contro il computer non è un disonore, l'importante è evitare di compromettere il divertimento. Per chi proprio non ce la fa più, ecco i trucchi collaudati e le soluzioni firmate dalla redazione di GMC!

## ARMA 2

**Modalità trucchi**

Per schierare sul campo di battaglia di *ArmA 2* alcuni trucchi sfiziosi, vi basterà tenere premuto il tasto **Shift** di sinistra e schiacciare il tasto **–** sul tastierino numerico, lasciare entrambi i pulsanti e digitare sulla tastiera le seguenti password:

**Attenzione:**Non ci sarà nessun effetto visivo in seguito alla digitazione del codice, per cui non potrete verificare l'ortografia della password.

| CODICE | EFFETTO |
|---|---|
| **endmission** | Finisce la missione in corso |
| **campaign** | Sblocca tutte le missioni della campagna |
| **missions** | Sblocca tutte le missioni per il giocatore in singolo |
| **savegame** | Salva il gioco |
| **topography** | Esporta la mappa di gioco in formato .EMF |
| **getallgear** | Sblocca tutti gli oggetti nell'armeria |
| **flush** | Resetta la memoria video |
| **freeze** | Blocca il gioco |
| **crash** | Manda in crash il gioco |

## SAS: SECURE TOMORROW

**Modalità Trucchi**

Far parte delle truppe di elite dello SAS britannico non è alla portata di tutti. La lotta al terrorismo si combatte sul filo del rasoio ed è fin troppo facile cadere mettendo a repentaglio milioni di vite. Ecco perché GMC ha deciso di fornirvi alcune dritte per annullare la minaccia e tornare a casa felici e contenti. Per prima cosa, in qualsiasi momento della partita, premete il tasto **T** per attivare la console di chat testuale. Una volta che questa sarà comparsa sullo schermo, inserite uno dei seguenti codici e poi premete **Invio** per confermare. Così facendo, potrete godere dei seguenti benefici:





Sembra impossibile, ma anche un semplice revolver basta a devastare tutto, se è targato GMC.

| CODICE | EFFETTO |
|---|---|
| **god** | Attiva l'invincibilità per la vostra squadra |
| **ammo** | Porta le munizioni al massimo |
| **armor** | Ripristina interamente i punti armatura |
| **health** | Ripristina interamente i punti salute |
| **guns** | Sblocca tutte le armi |
| **kfa** | Sblocca tutte le armi, porta le protezioni e le munizioni al massimo |
| **tears** | Sblocca tutte le armi con munizioni infinite |
| **poltergeist** | Attiva la modalità "Fantasma", che vi permette di volare e attraversare le pareti del livello |
| **gear** | Incrementa il livello massimo di vita e i riflessi del vostro personaggio |
| **maphole** | Permette di superare istantaneamente la missione in corso |

## CALL OF JUAREZ: BOUND IN BLOOD

**Modalità Trucchi**

Per prima cosa, aprite la cartella di installazione del gioco (generalmente dentro **C:\Programmi**) e cercate la directory **Data**. Qui, create un nuovo file di testo con il Blocco note e rinominatelo **debugconf.scr**. Dopodiché, apritelo sempre con Blocco note e scrivete al suo interno le seguenti stringe di codice:

```
[CODE]
!include("DebugConf.def")
NoLogos()
Cheats()
UseDeveloperKeys()
LoadCheatMenuParamsOnLevelStart()
[/CODE]
```

Una volta eseguita tutta l'operazione, potrete salvare il file e avviare il gioco. In qualsiasi momento della partita potrete premere **Esc** per attivare


Anche un brutto ceffo del genere non vi spaventerà, dopo la nostra cura a base di codici.

il menu delle opzioni e noterete che al suo interno è comparsa una nuova voce chiamata **Dev Menu**. Selezionatela e, al suo interno, potrete attivare i seguenti codici:

| CODICE | EFFETTO |
|---|---|
| **God Mode** | Dona l'invincibilità al proprio personaggio |
| **Magic Ammo** | Attiva le super munizioni che uccidono con un colpo |
| **Charge Full** | Ricarica completamente energia e munizioni |
| **Give Ammo** | Ricarica completamente le munizioni |
| **Give Rifle** | Permette di ottenere il fucile |
| **Give Grenades** | Permette di ottenere le granate |
| **Kill Active Enemies** | Elimina tutti i nemici attivi nel livello |

**Bonus aggiuntivi**
Se le dritte fin qui elargite non dovessero essere sufficienti, continuate a leggere: vi basterà entrare nel menu dei contenuti esclusivi e selezionare la voce **Inserisci Codice** per digitare le due password che seguono e sbloccare denaro extra, che potrà servire a comprare le armi per la modalità Campagna, sbloccare le armi argentate nella modalità Multigiocatore, acquistare nuove skin per la modalità multiplayer e permettervi di usare il Ranger Superbo nei primi due capitoli di gioco.

**735S653J**
**585A926D**

## DAMNATION

**Modalità Trucchi – Invincibilità**
Se volete rendere Rourke, il protagonista di *Damnation*, invincibile, seguite queste semplici istruzioni. Andate alla cartella di installazione del gioco e, una volta raggiunta, navigate lungo questo percorso: **\damngame\config**. All'interno della directory di destinazione si trova, tra gli altri, un file chiamato **default weapon.ini**, createne una copia di sicurezza e poi apritelo con Blocco note.
Ora, dovrete cambiare il listato come riportato poco sotto:

```
PRM_DamageAI=(Value=(0))
PRM_DamageAI=(Value=(0,0,0,0,0))
MeleeAttackDamageMin=0
MeleeAttackDamageMax=0
InnerCoreDamageAI=0,
InnerCoreDamageRadius=0
OuterCoreDamageAI=0
OuterCoreDamageRadius=0
KnockDownRadius=0
```

Salvate, uscite e iniziate a giocare: gli attacchi avversari non vi faranno neppure il solletico.

**Armi Bonus**
All'interno delle opzioni, potrete sbloccare alcuni extra inserendo le opportune password.

Eccovi una lista di quelle più interessanti:

| CODICE | EFFETTO |
|---|---|
| **BlowOffSomeSteam** | Sblocca una speciale pistola con baionetta, in grado di uccidere chiunque con un solo colpo |
| **LockNLoadAll** | Sblocca tutte le armi presenti nel gioco |
| **PeoplePerson** | Permette di personalizzare i vari personaggi del gioco |
| **Revenant** | Sblocca il livello di difficoltà massimo del gioco |
| **LincolnsTopHat** | Attiva la modalità "Testoni", in cui tutti i personaggi sono dotati di teste giganti |

GIOCHI COMPUTER

## X3: Reunion – X3: Terran Confict



**Sbloccare l'editor degli script**
Per sbloccare l'utile editor degli script, con il quale modificare tutti i parametri del gioco e delle navi, vi basterà utilizzare la password **Thereshallbewings** come nome del pilota.

**Sbloccare l'editor delle galassie**
Per sbloccare l'editor delle galassie, con cui modificare tutte le ambientazioni del gioco, sarà sufficiente impiegare la password **Makeanapp lepiefromscratch** come nome del pilota.

**Attenzione:** Le password risentono della differenza tra maiuscole e minuscole, pertanto è indispensabile digitarle correttamente, pena la mancata attivazione delle gabole.



## Il prossimo NUMERO

RECENSITI!

## FIFA 2010 - PES 2010

Chi vincerà il derby dell'anno?

ESCLUSIVA!

# DRAGON AGE ORIGINS

Finalmente recensito il gioco di ruolo definitivo di Bioware! Torneremo ai fasti di *Baldur's Gate*?

IMPERDIBILE! GIOCO ALLEGATO!

# SINS OF A SOLAR EMPIRE

Lo strategico galattico vi attende con il prossimo numero di GMC, nell'edizione da 7,90 euro!




"Un vero gioiello"
"E' maestoso ed estremamente coinvolgente"
GMC aprile 2008 – Voto 9

E NELL'EDIZIONE BUDGET UN ALTRO GIOCO COMPLETO A UN PREZZO ECCEZIONALE!

NON PERDETE IL NUMERO DI DICEMBRE DI GIOCHI PER IL MIO COMPUTER
IN EDICOLA DA MARTEDÌ 10 NOVEMBRE

A causa di circostanze fuori dal nostro controllo, tutti i contenuti della rivista possono cambiare.



Opinioni, commenti e approfondimenti per scandagliare la materia videoludica in compagnia dei nostri esperti. Questo mese, lasciatevi condurre sui tracciati virtuali e reali da Alberto "Pape" Falchi.

# Titoli di CODA

## Quei maledetti giochini

**LE moderne simulazioni di guida hanno raggiunto un livello tale, da non poter più essere considerate "giochi", bensì dei veri e propri strumenti di allenamento, e più la tecnologia migliora, più il confine che le separa dalla realtà si assottiglia.**

Tutti i principali team di Formula 1 usano, da anni, simulatori professionali e ultimamente il loro impiego è aumentato in maniera esponenziale, complici anche le nuove regole che limitano fortemente la possibilità di svolgere test in pista con la monoposto che si adopererà durante il campionato. Ciò che pochi sanno, però, è che non sempre tali simulatori sono basati su software proprietari ultrasegreti, come nel caso di Ferrari e McLaren. Almeno tre team di Formula 1 (l'unico nome ufficializzato è quello di Red Bull, come rivela la rivista online in lingua inglese Autosimsport **www.autosimsport.net**), per fare un esempio, hanno realizzato simulatori basati su *rFactor Pro*, una versione più avanzata e dedicata a esigenze specifiche del noto videogioco per PC. Anche Michael Schumacher, nel suo kartodromo personale, ha installato un simulatore basato sul noto motore realizzato da ISI. Per non parlare dei tanti campioni americani che usano *iRacing* sia per diletto, sia per allenarsi, come Dale Earnhardt Jr. e Brad Keselowski, giusto per citarne un paio.

È fuor di dubbio che l'attuale tecnologia dei videogiochi sia abbastanza avanzata da poter aiutare dei campioni a migliorarsi quando non sono in pista. Ultimamente, però, ha fatto ben di più che dimostrarsi utile ai piloti per limare qualche centesimo o per memorizzare un tracciato su cui non hanno avuto tempo di correre abbastanza con auto vere. Almeno due giocatori, infatti, hanno compiuto il grande balzo professionale, passando dal videogioco alle corse reali. Non parliamo di gente che già correva in auto ed è migliorata, ma di ragazzi che non hanno mai preso in mano una vettura da corsa e che, solo grazie agli anni trascorsi di fronte a delle simulazioni, sono riusciti a dimostrare il proprio valore tra i professionisti dell'asfalto.

John Prather è un giovane americano distintosi sui server della simulazione online *iRacing*, tanto da vincere un corso di tre giorni alla Skip Barber Racing School di Laguna Seca, dove ha stupito i suoi istruttori grazie alle proprie capacità. Sebbene non avesse mai partecipato ad alcuna gara automobilistica, escluse quelle virtuali, a John è stata offerta anche la possibilità di tentare una vera gara con la WV Jetta TDi, recentemente aggiunta al parco macchine di *iRacing*. Il neopilota ha fatto pratica solo con il simulatore, poi è stato sbattuto direttamente sul tracciato. L'unico contatto con l'auto prima della gara è stato durante le prove libere e le qualifiche, ma Prather si è comunque piazzato al 23° posto su 26. Potrebbe non apparire un granché, ma diventa moltissimo ricordando che questa è stata la sua prima esperienza "reale" nelle corse. E non sarà certamente l'ultima.

Prima di Prather, un altro giocatore si era distinto a tal punto sui server online, da essere premiato con la possibilità di correre veramente. Il suo nome è Lucas Ordoñez. Ordoñez, dopo essersi fatto notare nel Nissan/PlayStation GT Academy 2008 (un campionato virtuale sponsorizzato da Sony, naturalmente basato sul famoso *Gran Turismo* per PlayStation), ha avuto modo di guidare una vera Nissan nella 24 Ore di Dubai, al fianco di piloti come Johnny Herbert e Alex Buncombe. Anche lui, adesso, continua la sua carriera nel mondo reale.

Appassionarsi ai videogiochi può dunque aiutare a coronare i propri sogni. La prossima volta che parenti o amici vi diranno di smetterla di perdere tempo davanti ai "giochini", parlate loro dei risultati ottenuti da questi ragazzi. Magari, un domani potrebbero venire a fare il tifo dalle tribune, mentre sarete dietro al volante di una potente auto da corsa. È già successo, e può succedere ancora.




### SULLA STRADA... VIRTUALE

**Alberto "Pape" Falchi si diletta fin da quando era bambino con tutto ciò che può essere definito videogioco. Da quando ha raggiunto la maggiore età, ha trasformato questa passione in lavoro, collaborando con le più prestigiose testate italiane del settore, come Giochi per il Mio Computer e Xbox Magazine Ufficiale. La sua passione sono le simulazioni di guida, dall'insuperato *GP Legends* (1998) al recente *iRacing*.**




Lucas Ordoñez è stato il primo a dimostrare come l'allenamento tramite videogiochi possa servire anche nel mondo delle corse reali.




John Prather al volante della Jetta TDi messa a disposizione dal team di *iRacing*: è uno dei pochi piloti della serie PRO, ed è tanto bravo da essersi meritato di passare alle gare vere.

# La vera identità di Jack lo Squartatore è rimasta nacosta... Fino ad ora.

PC DVD ROM

FX INTERACTIVE

Sherlock Holmes contro Jack lo Squartatore

SHERLOCK HOLMES

GUARDA IL TRAILER
Cerca "SHERLOCK 5 FX"
su YouTube™

16+ www.pegi.info

FOCUS HOME INTERACTIVE

FROGWARES




Le strade in cui furono commessi i crimini sono state ricreate per aumentare la sensazione di realismo.




Rapporti medici e della polizia, lettere manoscritte, giornali... L'avventura è basata sui documenti ufficiali del caso.




Una botola nascosta, una camera segreta. I luoghi inesplorati possono gettare luce sull'indagine.




Contraddizioni, false testimonianze, alibi... Ottieni gli indizi che ti condurranno al vero assassino.




DOCUMENTI REALI DEL CASO:



30 PERSONAGGI DOPPIATI



COMPLETO MANUALE

Già in vendita a soli 19'95€

